11/95 November

Das Spielemagazin, das viel bietet

TRONIC-Verlag
ISSN 0947-8388

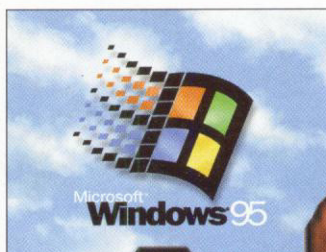


DM 7,50
sfr 7,50 öS 60

Nur 7,50 DM inkl. CD!

# PC Spiel mit CD-ROM

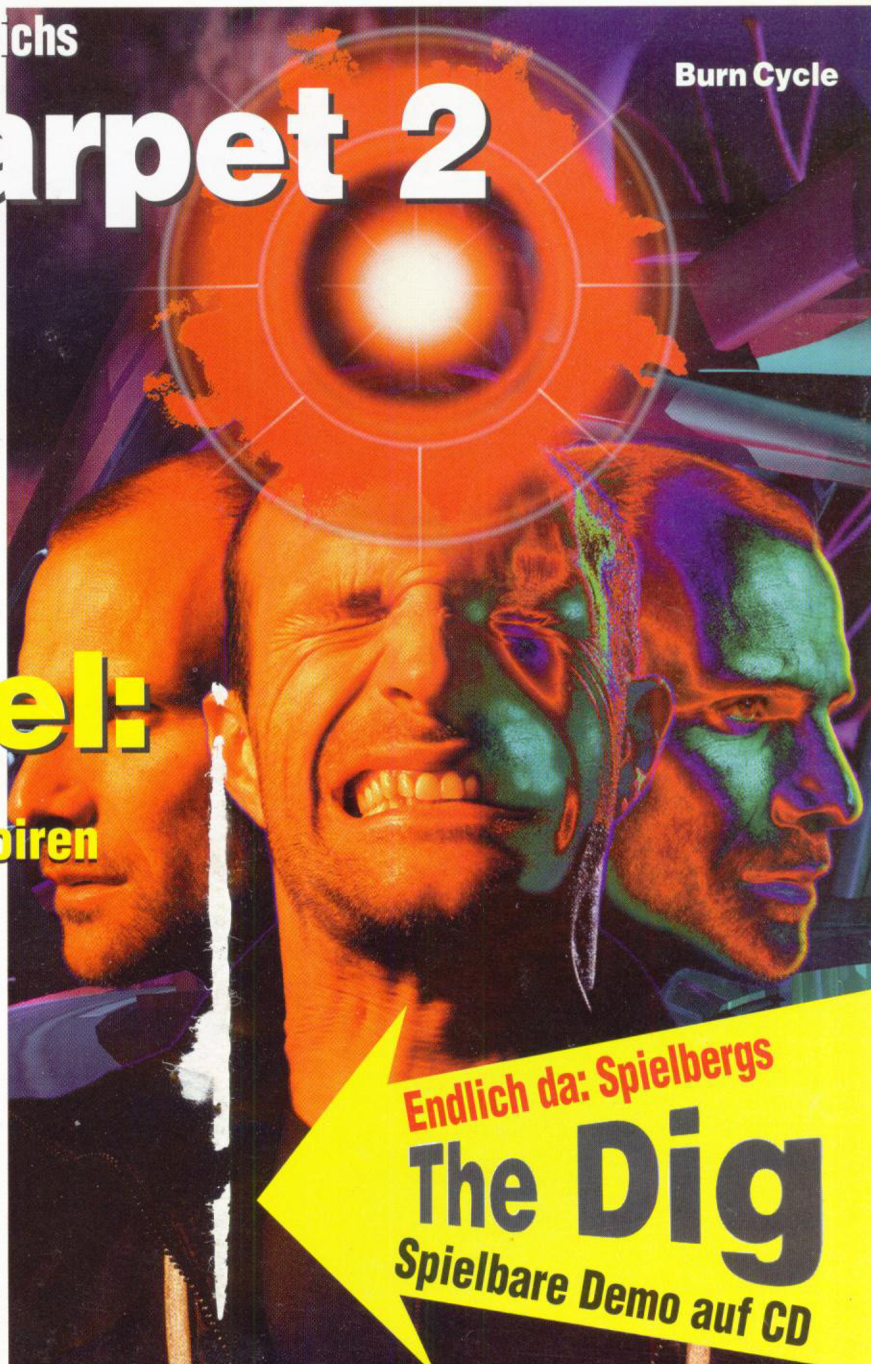
PC Spiel mit CD-ROM


Pitfall – The Mayan Adventure unter Win 95

Die Rückkehr des fliegenden Teppichs

## Magic Carpet 2




Die Knaller der

## ECTS

Auf der PC-Spiel-CD:

## Bonusspiel:



Die geheimen Memoiren des Howard Carter



Fatal Racing

und viele andere ...

Hier sollte sich die Heft-CD befinden. Wenn sie fehlt, wenden Sie sich bitte an den TRONIC-Verlag

Endlich da: Spielbergs

## The Dig

Spielbare Demo auf CD

## Phantasmagoria – Die Lösung

# SKUNNY - LOST TREASURES




## Das wahrscheinlich schnellste Eichhörnchen der Welt.

JETZT bei Ihrem Händler!




- 32 BIT Engine
- 6-fach Scrolling
- Render-Grafik
- 16 Bit Stereo Sound, MIDI
- über 100 Levels u. Bonusrunden
- Über 750.000 grafische Spiel-Elemente
- integrierter Level-Editor

VOLLVERSION DM **79,95** SPIELBARE DEMO DM **9,95**

Skunny, das rasende Eichhörnchen mit der unglaublichen Sprungkraft, ist wieder zurück! Diesmal geht's auf Schatzsuche. Helfen Sie Skunny, die auf einer alten Karte verzeichneten Schätze zu finden. Durchforschen Sie die Welt der Piraten, das ewige Eis, eine mittelalterliche Burg, die Pyramiden Ägyptens, eine Wüstenlandschaft und den prachtvollen Orient!

**Jump&Run wie auf der Konsole!** Skunny ist eines der schnellsten und unterhaltsamsten Plattform-Games der letzten Jahre. Erleben Sie weiches Parallax-Scrolling auf bis zu sechs Ebenen u. gerenderte 3D-Animationen. Das Spiel enthält über 750.000 grafische Elemente und einen integrierten Level-Editor, mit dem Sie Ihre eigenen Spielwelten entwerfen können. Für Abwechslung sorgen Goldmünzen, Katapult-Fässer, Seile, fliegende Teppiche, Flipper, Säbelklingen und vieles mehr... Finden Sie hunderte von Geheimgängen, Bonus-Levels und funkelnde Schatztruhen!












(0721) 972240
FAX (0721) 97224-24
CDV Software GmbH
Postfach 2749
76014 Karlsruhe

**Skunny Demo**
Best.Nr. CDR2124
CD-ROM, DM 9,95

**Skunny Vollvers.**
Best.Nr. CDR2125
CD-ROM, DM 79,95







# Die Top 5 des Monats November

**Aus dem Feld der im Heft vorgestellten Spiele-Neuerscheinungen kürt die Redaktion alle vier Wochen die besten Games des Monats. Hier sind sie also, die "Top 5" der PC Spiel im Monat November sowie die entsprechenden Stimmen der einzelnen Redakteure. Ebenfalls ermittelt wurden die beste Grafik und der beste Sound in einem Spiel im Monat November.**

**Beste Grafik:**
Magic Carpet 2 – Die Niederwelten

**Bester Sound:**
Magic Carpet 2 – Die Niederwelten

**Jürgen**
1. Magic Carpet 2
2. Primal Rage
3. Pitfall – The Mayan ...

**Klaus**
1. Magic Carpet 2
2. Pitfall – The Mayan ...
3. Skaphander

**Marcus**
1. Magic Carpet 2
2. Pitfall – The Mayan ...
3. Burn Cycle

**Stefan**
1. Pitfall – The Mayan ...
2. Magic Carpet 2
3. Primal Rage

**Thomas**
1. Magic Carpet 2
2. Pitfall – The Mayan ...
3. Burn Cycle

**Vera**
1. Magic Carpet 2
2. Pitfall – The Mayan ...
3. Burn Cycle

**Sandra**
1. Magic Carpet 2
2. Pitfall – The Mayan ...
3. Burn Cycle





## 1 Magic Carpet 2 – Die Niederwelten

Der Überflieger des Monats: Auf einem fliegenden Teppich reisend, muß der Spieler großen Gefahren ins Auge sehen. Spielerisch und grafisch noch praller als der erste Teil.

Seite 102




## 2 Pitfall – The Mayan Adventure

Das Ur-Pitfall für 8-Bit-Rechner ist ein Klassiker, die moderne Neuauflage steht diesem in nichts nach und übertrifft es sogar in Sachen Spielbarkeit. In Sachen Jump'n'Run das derzeit Beste auf dem Markt.

Seite 106

## 3 Burn Cycle

Sol Cutters Problem: ein Computervirus im Gehirn, der sich auszubreiten droht. Dies gilt es, adventuremäßig zu verhindern, wobei die genreüblichen Rätsel die größte Barriere darstellen. Das ganze spielt in einer surrealistischen Welt.

Seite 104



## 4 Primal Rage

Dinosaurier und andere Urzeitwesen kämpfen in Street-Fighter-Manier in futuristischer Landschaft um Sieg und Macht. Auch wenn es nicht ganz an die Vorbilder heranreicht, macht das Prügelspiel dennoch sehr viel Spaß.

Seite 112





## 5 Skaphander

Dreidimensionales Ballervergnügen, das ausnahmsweise ohne Blutvergießen auskommt und trotzdem genügend Action bietet, um über lange Zeit zu unterhalten. Über die teilweise sehr dunklen Räume kann man hinwegsehen.

Seite 110

## The Dig

Das neueste LucasArts-Adventure ist in zweierlei Hinsicht eine Besonderheit: Zum einen schrieb Steven Spielberg am Drehbuch mit, zum anderen kehrt LA mit **The Dig** wieder zum Stil von *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* und *Monkey Island II* zurück. Ein Grund mehr, unsere spielbare Demo gleich anzuschauen.








## Magic Carpet 2

Oh wow, und wir dachten schon, der erste Teil sei das Nonplusultra gewesen. **Magic Carpet 2** bietet noch mehr Action und deutlich bessere Grafik als der Vorgänger. Wieder gilt es, auf einem fliegenden Teppich durch die Landschaften zu schweben und ein Inselreich vom Bösen zu befreien. Ballern allein reicht nicht, etwas Grips gehört auf jeden Fall mit dazu. Probespiel gefällig? CD rein und los!





## Primal Rage

In Dino veritas – dieses leicht abgewandelte Sprichwort trifft auf **Primal Rage** zu, denn urzeitliche Geschöpfe treten in *Street-Fighter*-Manier gegeneinander an. Daß dabei im wahrsten Sinne des Wortes die Fetzen fliegen, wird man hierzulande leider nicht sehen dürfen – aber auch ohne Gore-Gehalt hat Time Warner ganz schön was auf der Kampfmatte, wie Ihr selbst feststellen werdet, wenn Ihr das Demo spielt.







PC SPIEL CD 11/9

## Winopoly

Es dürfte wohl kaum jemanden geben, der *Monopoly* nicht kennt. Diese Windows-Variante ist allerdings eher eine Persiflage denn eine weitere Umsetzung des Brettspiels. Bei **Winopoly** muß z.B. ein Videoverleih ausgebaut oder ein Reisebüro in Schuß gehalten werden. Daß der Spielspaß dabei nicht zu kurz kommt, beweist die Shareversion auf unserer CD.

# CD-INHALT

## Breakfree

Nein, das hat nichts mit Queens "I want to break free" zu tun und ist auch keine Gefängnisausbruchssimulation. Bei diesem Shareware-Programm handelt es sich schlicht um eine Breakout-Variante. Ja, genau, das Ding mit der Kugel und den Ziegeln, nur daß der Spieler hier selbst die Kugel ist und wie bei einem bekannten Index-Ballergame in 3D auf die Objekte zuschießt. Breakfree dürfte vor allem jene begeistern, die das Vorbild nächtelang gezockt haben.

## Time Trouble




Werbespiel oder nicht – das spielt eigentlich keine Rolle, wenn das reine Spiel nicht zu kurz kommt. Bei **Time Trouble**, das westka für die Chemieverbände Baden-Württemberg kreiert hat, kann man unbesorgt sein. Ein reinrassiges Adventure um eine Zeitmaschine und das Geheimnis der Unsterblichkeit, gespickt mit Rätseln und Animationen, die dem Vergleich mit *Vollgas* sogar standhalten sollen. Einige Handlungsorte zeigt Euch die CD-Demo.

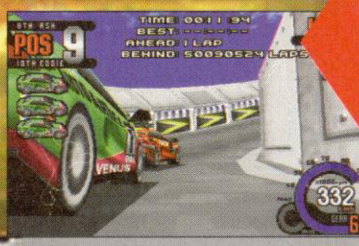
## FX-Fighter



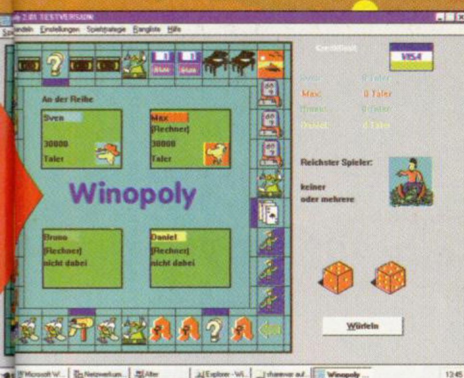

Geprügelt wird nicht nur bei *Primal Rage*, sondern auch bei Argonauts **FX-Fighter**. Hier stehen sich jedoch keine Urviecher gegenüber, sondern so eine Art Marvel-Comic-Held und seine Gegner. 3D-Effekte und eingebaute Motion-Kameras für "bewegte" Bilder sollen für reichlich Abwechslung sorgen. Wer gerade mies drauf ist und jemandem was auf die Fr... geben will, der sollte lieber zur CD greifen und sich an diesem Spiel versuchen.

## Fatal Racing




Wirklich fatal – da schwärmt die gesamte Redaktion für *Need for Speed*, plötzlich landet das Demo von Gremlins **Fatal Racing** auf dem Tisch, und alles ist am Zocken. Angesichts solch intelligenter Computergegner und diverser knackiger Kurven, Sprünge und Loopings werdet auch Ihr so schnell nicht davon loskommen. Schaut Euch die Demo an, wenn Ihr uns nicht glaubt.



# IMPRESSUM

**Herausgeber**
Christian Widuch

**Chefredakteur**
Stefan Martin Asef (sma, verantw.)

**Stellv. Chefredakteurin**
Vera Brinkmann (vb)

**CD-Redaktion**
Jürgen Borngießer (jb), Thomas Morgen (tom)

**Chefin vom Dienst**
Heike Wiegand (wi)

**Redaktion**
Sandra Alter (sat), Jürgen Borngießer (jb), Marcus Höfer (cus), Thomas Morgen (tom), Klaus Trafford (kate)

**Schlußredaktion**
Helga Koch

**Autoren dieser Ausgabe**
Thorsten Becker, Antje Hink (ah), Andreas Lober (al), Ralf Nebelo (rn), Rainer Scheer, Heinrich Stiller (hs), Michael Suck (msu)

**Korrespondenz England**
Derek dela Fuente (ddf)

**Comics**
Matthias Neumann

**Titel**
Burn Cycle © Philips

**Layout**
Dirk Anhof (verantw.)

**DTP-Gestaltung**
Regina Sieberheyn, Christian Siebert, Michaela Huss, Katja Braun

**Elektronische Bildbearbeitung**
Jörg Stockheim

**CD-Gestaltung**
Roman Müller (verantw.), Volker Vogeley, Hajo Schulz

**Anzeigenleitung**
Ulrich Lauterbach, Tel.: 0 56 51/97 96-25

**Anzeigenverkauf & Mediaberatung**
Torsten Bonin, Tel.: 0 56 51/97 96-12
Claudia Aussmann, Tel.: 0 56 51/97 96-15
Gerlinde Rachow, Tel.: 0 56 51/97 96-14

TRONIC-Verlag, Anzeigenbüro München
Münchner Str. 17, 85540 Haar
Tel.: 0 89/45 69 14-12
Fax: 0 89/45 69 14-10

**Anzeigendisposition**
Sabine Schmauch, Tel.: 0 56 51/97 96-16
Fax: 0 56 51/97 96-44

**Repräsentant im Ausland**
GB: German Media Service LTD, Claire Byron, 1 Lampton Place, GB-London W11 25H, Phone: GB 071/2215462, Fax: GB 071/2290795

**Reproduktion**
REPRO-Gesellschaft für Druckformherstellung mbH, Kassel

Werbeagentur & Belichtungsservice Rechl, Wanfried-Aue

**Druck und Gesamtherstellung**
Druckerei Jungfer, Herzberg

**CD-Produktion**
Sono Press, Gütersloh

**Vertrieb**
VPM Pabel Moewig KG, 65047 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

**Abonnement**
Der Abonnementpreis beträgt im Inland 80 DM für 12 Ausgaben. Darin enthalten sind die gesetzliche Mehrwertsteuer und die Zustellgebühren.
Der Abonnementpreis im Ausland beträgt 95 DM. Übersee auf Anfrage.

**Abonnement-Verwaltung**
Anja Frieß, Tel. 0 56 51/97 96-19

**Bankverbindung**
Empfänger: TRONIC-Verlag GmbH & Co.KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.,
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr. 244 35 - 603
Sparkasse Werra-Meißner,
BLZ: 522 500 30, Kto.-Nr. 63 800
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Euroscheck zu zahlen.

**Verlag und Redaktion**
TRONIC-Verlag GmbH & Co.KG,
Redaktion, Bremer Str. 10a, D-37269 Eschwege,
Tel.: 0 56 51/97 96-58, Fax: 0 56 51/97 96-55
Verwaltung/Vertrieb, Bremer Str. 10a, D-37269 Eschwege,
Tel.: 0 56 51/97 96-0, Fax: 0 56 51/97 96-44
Gesch.-Ltg./Marketing: Hessenring 32, D-37269 Eschwege, Tel.: 0 56 51/9 29-0, Fax: 0 56 51/9 29-144, BTX: 0 56 51 92 9-0001

Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf **umweltfreundlichem Papier** gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlorfrei gebleichter Zellstoff zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen wesentlich geringeren Dioxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei.

**Manuskripte und Programme**
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art (auch Leserbriefen) gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht übernommen werden. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Programme jeder Art kann keine Haftung übernommen werden.




# Inhalt



ECTS
Seite 20

## Spotlight



## Report



## Thema



## Lupe



## Werkstatt



## Rubriken



## Comic


*© Vents d'Ouest/Infogrames*

Pitfall Seite 106






Magic Carpet 2
Seite 102

# 11/95



**Primal Rage** **Seite 112**

**Phantasmagoria – Die Lösung** **Seite 126**

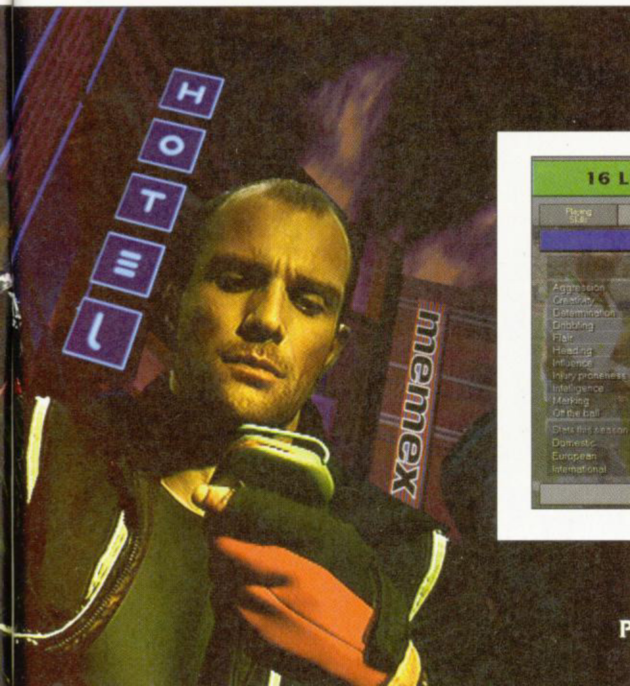
## Spielfeld



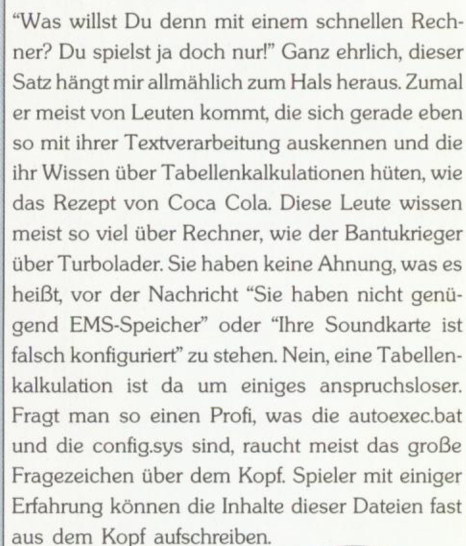
### Wettbewerbe



**Burn Cycle** **Seite 104**




**Championship Manager 2** **Seite 116**



# Spiele als Hardwaretester

"Was willst Du denn mit einem schnellen Rechner? Du spielst ja doch nur!" Ganz ehrlich, dieser Satz hängt mir allmählich zum Hals heraus. Zumal er meist von Leuten kommt, die sich gerade eben so mit ihrer Textverarbeitung auskennen und die ihr Wissen über Tabellenkalkulationen hüten, wie das Rezept von Coca Cola. Diese Leute wissen meist so viel über Rechner, wie der Bantukrieger über Turbolader. Sie haben keine Ahnung, was es heißt, vor der Nachricht "Sie haben nicht genügend EMS-Speicher" oder "Ihre Soundkarte ist falsch konfiguriert" zu stehen. Nein, eine Tabellenkalkulation ist da um einiges anspruchsloser. Fragt man so einen Profi, was die autoexec.bat und die config.sys sind, raucht meist das große Fragezeichen über dem Kopf. Spieler mit einiger Erfahrung können die Inhalte dieser Dateien fast aus dem Kopf aufschreiben. Schließlich sind sie ja ständig damit zugange. In der Szene der Gambler gehört man auch nicht zum harten Kern, wenn man nicht weiß, was man alles mit einem Hex-Editor anstellen kann.

Aber wir sind ja nur die Spieler. Wo soll auch der Unterschied zwischen dem Lieblingsspiel der Sekretärinnen, Marketing Manager und Beamten – Solitaire – und einer komplexen Flugsimulation à la U.S. Navy Fighters liegen?

Verstecken brauchen wir uns jedenfalls nicht – selbst wenn unsere PCs hauptsächlich für Games genutzt werden. Wer hat denn überhaupt behauptet, daß der PC ein Arbeitsgerät ist? Das sind doch Vorstellungen von vorvorgestern. Wir wollen Spaß mit der Kiste und das möglichst oft und möglichst viel.

Zum Schluß noch ein paar Worte in eigener Sache: Unsere Quotenfrau **Vera** und CD-Man **Jürgen** geben mit dieser Ausgabe ihre Abschiedsvorstellung bei der PC Spiel. Sie bleiben zwar den Spielen treu, gehen aber andere Wege. Neu im Team ist **Sandra Alter**, die bereits vor langer Zeit in der ASM-Redaktion ihren Dienst tat und somit eine tatkräftige Redakteurin mit einem Faible für Spiel und Spaß ist.

In diesem Sinne viel Vergnügen mit dieser Ausgabe wünschen Euch

Marcus

und die PC-Spiel-Redaktion

## Boxenstopp mit Microprose



***All you need is speed***

Mit **Grand Prix 2** wird sich **Microprose** abermals auf die Rennpiste der Formel-1-Wagen begeben, allerdings nur, was die sportliche Seite angeht. Wer's lieber weniger kohlenmonoxydhaltig und dafür kopflastiger mag, ist mit dem parallel im Rennen liegenden **Grand Prix Manager** sicher besser bedient. Mit dem fordert Microprose Spieler auf, das Team in der Boxengasse zu managen: Sponsoren besorgen, Mechaniker beaufsichtigen und sicherstellen, daß die Ausrüstung bezahlt ist. Gar nicht so einfach, zwölf Millionen Pfund für eine Saison aufzutreiben und so zu investieren, daß am Ende auch Gewinn übrigbleibt.

Der GPM ermöglicht einen leicht verständlichen und dennoch tiefen Einblick in die Welt der Hochfinanz im Renngeschäft. Wenn man den Schilderungen eines britischen Autofachmagazins glauben darf, ist das Spiel sehr realitätsnah, was sich auch beim Sound bemerkbar macht. Das Röhren der Motoren ist sogar dann zu hören, wenn im Büro wichtige Entscheidungen getroffen werden. Verhandlungen um die besten Fahrer, Aerodynamik des Flitzers, Behandlung der Mechaniker und die mentale Stärke der Fahrer – all dies hängt nur von den richtigen Entscheidungen der Spieler ab! Das Spiel im Netz wird ebenfalls unterstützt, und so kann man gegen Freunde antreten, um zu sehen, wer die besseren Entscheidungen trifft und wessen Fahrer schließlich einen der begehrten Plätze auf dem Podium ergattert. ❑

*ddf/sat*



***Das richtige Outfit für heiße Öfen***



***Heute gab's Zitronen als Nachtisch***

SPOTLIGHT

## Spiel mit! '95 in Oldenburg

In der Weser-Ems-Halle in Oldenburg geht vom 11. bis zum 12. November die 1. Spielermesse im Norden über die Bühne. Geboten wird alles, was das Spielerherz begehrt. Vom Computer-, über Brett- und Aktionsspiele bis hin zum Hardcore-Rollenspiel ist alles dabei. Weitere Infos gibt es unter der Telefonnummer 0441/8003216.

## Was noch fehlt: Schirmmütze gegen Elektrosmog

Tja, das ist ein ähnlicher Klopper wie Magnetarmbänder gegen Erdstrahlung. Jetzt gibt es eine Baseballkappe, die gegen Elektrosmog wirken soll. Um das zu ermöglichen, werden die Caps nicht aus Baumwolle hergestellt, sondern aus einer Kupfer-Polyester-Mischung. Diese Mischung soll, so der Hersteller, bereits bei der Abschirmung der Rechner im Pentagon gute Dienste geleistet haben. Also: Was für einen Rechner im amerikanischen Verteidigungsministerium gut ist, kann für den Menschen nicht schlecht sein. Nicht schlecht wird wohl auch der Preis werden, den die Elektrosmogger für ihre "Gesundheits-Narrenkappe" hinblättern dürfen. Deutschlands Exklusivvertrieb E-Quipment spricht von unter 100 Mark. was meist gleichbedeutend mit einer Summe zwischen 99 und 99,90 DM ist.

Wer partout seinen Kopf vor der Gehirngrillerei schützen will, sollte sich an E-Quipment, Herderstr. 42, 90427 Nürnberg wenden.



***Eine Narrenkappe gegen Elektrosmog***

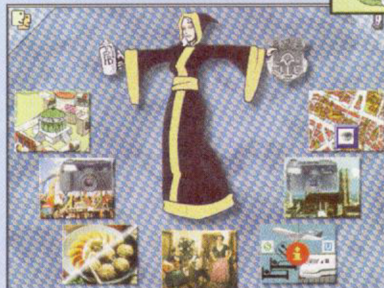
## Jodeln inklusive

Magisches Oktoberfest! Aus aller Herren Länder drängen Fans und solche, die es werden wollen, alljährlich nach München, um ein paar Maßkrüge zu stemmen oder wenigstens einmal dabeigewesen zu sein. Wer sich bisher noch nicht hingetraut hat, kann sich den Spaß jetzt auch auf den heimischen Computerbildschirm holen. **München und Oktoberfest** vom **Bruckmann Verlag** ist eine Multimedia-CD, die kaum eine Attraktion ausläßt (Bier wird allerdings keines ausgeschenkt!): Im Zentrum steht eine "sprechende" Karte der Wies'n, die Video für Video alle Highlights der Veranstaltung in Bild und Ton vorführt. Hat man genug vom Rummel, dann darf man sich auf ähnliche Weise auch die Schönheiten der Stadt zeigen lassen, oder man nimmt am Jodel-Karaoke teil, das aber allen Preußen garantiert die Schuhe auszieht. Die viersprachige CD für 49,95 DM gibt's wahlweise für Multimedia-PC oder Apple Macintosh.

Infos hat der Bruckmann Verlag, Nymphenburger Straße 86, 80636 München, Tel.: 089/125701

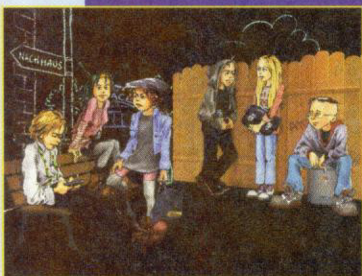






## Sexualaufklärung am Computer

Vorbei sind die Zeiten, als sich Eltern bei der Aufklärung ihrer Kids reihenweise blamierten. Von **Ravensburger/Burda** gibt es jetzt die ultimative Aufklärungssoftware **"Bitte nicht stören!"**



Was Teenies in der Pubertät schon immer wissen wollten, aber ihre Eltern nie zu fragen wagten, beantwortet jetzt die Multimedia-CD.

Als Spiel konzipiert, stützt sich die CD auf den Erfolgstitel "Das Aufklärungsbuch" von Sylvia Schneider und Birgit Rieger, zieht aber alle Register eines Multimedia-Produkts: Ein interaktives Abenteuer mit Videosequenzen, Computeranimationen, Musik, Sprachausgabe, Text, Bildern und Grafiken.

Die Stars des Spiels sind drei Mädchen und drei Jungen: Charlie, schlagfertig, weiß genau, was sie nicht will; Karen, aus reichem Hause, sehr markenbewußt; Maxi, Künstlerfrau, steht auf Second-Hand-Klamotten; "Prof", Tüftler, wünscht sich eine eigene Forschungsstation auf dem Mond; Tom, Träumer, auf dem Selbstfindungstrip, und Freddie, der sich für einen unwiderstehlichen Aufreißer hält.

Klickt man einen der sechs Protagonisten an, stellt er sich kurz vor, und man betritt sein ganz persönliches Zimmer mit Hintergrundmusik von Techno bis Hip Hop. Verschiedene Gegenstände lassen sich anklicken, z. B. der Spiegel: Dann zieht sie oder er sich aus und redet – begleitet von Videos, Grafiken und Text – über den eigenen Körper, Verhütung, Schwangerschaft, Aids und mehr. Per Mausklick trifft man die anderen fünf in der Disco wieder. Nach ausgiebigen Flirts geht es ab nach Hause – oder auch nicht, denn bei blöder Anmache gibt's statt netter Zweisamkeit einen handfesten Zoff.

Außerdem stehen weitere Module zur Auswahl. Die reichen vom Elterntest über das Traumtyp-Tool und den Liebesbriefberater bis hin zum Zykluskalender.

Das Teil ist für knapp 100 Mark im Fachhandel oder direkt bei Ravensburger/Burda, Robert-Bosch-Str. 1, 88188 Ravensburg, Tel.: 0751/86942 zu haben.

SPOTLIGHT

News



## Alone in the Dark 3 (Comic): Was bisher geschah

Edward Carnby, versiert in Sachen Zombies, ist in der Geisterstadt Slaughter Gulch auf der Suche nach seiner Freundin Emily, die dort mit einer Filmcrew einen Western drehen wollte. Doch in der Stadt regieren die Untoten. Von den Filmemachern ist nichts zu sehen. Die Begegnung mit einem indianischen Geist führt ihn auf die richtige Fährte – direkt in die Hände des Oberbösewichts Stone. Diesen konnte er im letzten Teil erledigen, aber was ist mit den anderen Gestalten? Lest selbst ...

Teil 9 des zwölfteiligen Comics ist wieder in der Mitte dieser Ausgabe zu finden. Der vollständige Comic erscheint im Splitter-Verlag, Gollier Str. 16, 80339 München, Tel.: 089/506778.

## Streng geheim!



Messerscharfer Verstand ist bei **Red Ghost** gefragt. Mit diesem Game ist **Empire** nächstens in streng geheimer Mission unterwegs, um das organisierte Verbrechen zu bekämpfen. Aufgabenstellung: der Spezialeinheit Red Ghost den Rücken freihalten und die eigene Einheit samt Fuhrpark – Schiffe und Hubschrauber eingeschlossen – zu kontrollieren. Höchste Priorität hat die Zerstörung der Kommunikationslinien des Feindes, klaro! Die Locations reichen von den Bergen Chiles bis hin zu den Karibischen Inseln – grafisch dargestellt als virtuelle Landschaften, wodurch dem Spieler der Eindruck vermittelt wird, hautnah am Geschehen zu sein. Wahlweise kann Red Ghost rein strategisch oder als Action-Simulation gespielt werden. Empire verspricht nicht nur gute Grafiken, saubere Animationen und klangvollen CD-Sound, sondern auch jede Menge Adrenalinstöße. Ob das wirklich stimmt, wird jedoch bis zum endgültigen Erscheinen des Games geheim bleiben.




## Computerbörse bei Rastatt

Am Sonnabend, dem 11. November, ist zum vierten Mal die "Rheintal Electronica" geplant. Die Börse für Computer, Funk und Elektronik geht bereits in das vierte Jahr. Dort kann jedermann in der Zeit zwischen 9 und 17 Uhr kaufen und verkaufen. Außerdem ist eine Händlerausstellung angesetzt.

Veranstaltungsort ist die große Hardt-Halle in Durmersheim, Kreis Rastatt. Wer sich zum Schnäppchentreff aufmachen will, kann sich unter der Rufnummer 07245/83235 informieren.

# Jetzt beginnt der heiße Herbst !

# CROSS Computersystems GmbH

**So finden Sie Ihr Spiel :**

1: Action 2: Simulation e : engl. Spiel
3: Adventure 4: Sport e/d : deut. Anleitung
5: Rollenspiel 6: Geschickl. d : komplettdeutsch
7: Sammlung 8: Strategie

**... oder kommen Sie doch einfach vorbei !**

**Ladenverkauf**

Körnebachstr. 95
gg. Musikzirkus DO
44143 Dortmund
Mo - Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

**Versand**

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
- 53 11 335
Fax. 0231 - 53 11 333
Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

## CD SPIELE

| | | | |
|---|---|---|---|
| 11 th Hour* | e/d | 8 | 87.- |
| Aces Collection (3x Aces) | e/d | 3 | 55.- |
| Aces of the Deep | e | 2 | 33.- |
| Aces of the Deep Mission | d | zus | 39.- |
| Across the Rhine | d | 2 | 99.- |
| Action Soccer | d | 4 | 74.- |
| Alone in the Dark II incl. I | d | 3 | 65.- |
| Alone in the Dark III | d | 3 | 87.- |
| Al Unser Arcade Racing* | e/d | 1 | 59.- |
| Apache Longbow | d | 2 | 79.- |
| Ascendancy | d | 8 | 79.- |
| Atari 2600 Action Pack | d | 7 | 69.- |
| Atlas | d | 2 | 59.- |
| Battledrome | d | 1 | 49.- |
| Battle Isle II incl. Erbe d. T. | d | 3 | 79.- |
| Battle Race* | e/d | 1 | 69.- |
| Bazooka Sue* | d | 3 | 85.- |
| Betrayal at Krondor | d | 3 | 33.- |
| Biing* | d | 2 | 69.- |
| Bioforge | d | 3 | 69.- |
| Bleifuß* | d | 2 | 59.- |
| Buried in Time* | d | 2 | 79.- |
| Burning Steel II | d | 2 | 79.- |
| Burning Steel III | e | 2 | 77.- |
| Carribean Desaster* | d | 2 | 85.- |
| Chaos Control | e/d | 1 | 79.- |
| Civil War (Amerika) | d | 8 | 89.- |
| CIV Net* | d | 8 | 89.- |
| Colonization | d | 8 | 85.- |
| Comanche incl. Mission 1&2 | d | 2 | 65.- |
| Command & Conquer | d | 8 | 88.- |
| Commander Blood* | d | 2 | 76.- |
| Creature Shock | e/d | 1 | 89.- |
| Crusade | d | 8 | 79.- |
| Crusader - No Remorse* | d | 2 | 94.- |
| Cyberia | d | 1 | 49.- |
| Cyberia II* | d | 2 | 89.- |
| Cyberwar | d | 1 | 89.- |
| Daedelus Encounter | d | 2 | 89.- |
| Das Schwarze Auge I | d | 3 | 39.- |
| Dark Forces | e/d | 1 | 69.- |
| Der Reeder | d | 2 | 75.- |

**Lösungsbuch (dt)**
System Shock 19.-

| | | | |
|---|---|---|---|
| Der Seelenturm* | d | 5 | 69.- |
| Descent | e/d | 1 | 49.- |
| Die total verrückte Rallye | d | 3 | 74.- |
| Discworld | e/d | 1 | 79.- |
| Dragon Lore | d | 3 | 65.- |
| Dungeon Master II | d | 5 | 84.- |
| Dungeon Keeper* | d | 3 | 89.- |
| Dune II | d | 2 | 39.- |
| EA Sports Rugby | e/d | 4 | 79.- |
| Earth Siege | d | 8 | 79.- |
| Earth Siege Expansion CD | d | zus | 49.- |
| Elder Scrolls II* | e | 5 | 84.- |
| Elite 3 First Encounters | d | 2 | 39.- |
| Fade to Black* | d | 2 | 89.- |
| FIFA Soccer 96* | d | 4 | 89.- |
| Flight Commander II* | d | 2 | 75.- |
| Flight of the Amazon Queen | d | 3 | 76.- |
| Flight Unlimited | d | 3 | 89.- |
| Freddy Pharkas | d | 3 | 49.- |
| Future Dimension* | d | 1 | 59.- |
| FX - Fighter | d | 1 | 79.- |
| Hardball 4 | d | 7 | 74.- |
| Heart of Darkness* | d | 2 | 89.- |
| Hi-Octane | d | 1 | 89.- |
| Hattrick! | d | 4 | 79.- |
| Höhlenwelt | d | 3 | 77.- |
| Incredible Machine 2* | d | 8 | 79.- |
| Indy Car Racing II* | d | 2 | 74.- |
| Jagged Alliance | d | 8 | 89.- |
| Jewels of the Oracle | d | 3 | 79.- |
| Kaiser Deluxe | d | 2 | 59.- |
| Kings Quest Coll. 1-6 | e/d | 3 | 75.- |
| Kings Quest 7 | d | 3 | 79.- |
| Larry Collection 1-6 | e/d | 7 | 75.- |
| Legend of Kyrandia 3 | d | 3 | 74.- |
| Lemmings 3D* | e/d | 8 | 77.- |
| Little Big Adventure | d | 3 | 69.- |

## CD SPIELE

| | | | |
|---|---|---|---|
| Magic Carpet Plus | d | 1 | 89.- |
| Magic Carpet Hidden Worlds | d | zus | 39.- |
| Magic Carpet II* | d | 1 | 89.- |
| Maniac Mansion 2 DOTT | d | 3 | 39.- |
| Marco Polo* | e/d | | 75.- |
| Max City Guide | d | inf | 59.- |
| Mechwarrior II | e | 1 | 79.- |
| Mega Pack III* | e | sam | 69.- |
| Monty Python | e | 7 | 79.- |
| Nascar (WIN95)* | e/d | 1 | 89.- |
| Nascar Track Pack | e/d | zus | 44.- |
| Navy Strike* | d | 2 | 99.- |
| NBA Live '95 | e/d | 4 | 89.- |
| NBA Jam Tournament* | e/d | 4 | 85.- |
| Need for Speed* | d | 2 | 89.- |
| NHL Hockey 96* | d | 4 | 84.- |
| Panzer General | e/d | 8 | 69.- |
| Perfect General II* | e/d | 3 | 75.- |
| PGA Tour Golf 96'* | e/d | 2 | 79.- |
| Phantasmagoria (7 CDs)* | d | 3 | 89.- |
| Pinball Fantasies Deluxe | e/d | 2 | 59.- |
| Pinball Illusions* | e/d | 2 | 69.- |
| Pinball Wizard 2000* | e/d | 2 | 69.- |
| Pitfall (WIN95)* | e/d | 1 | 76.- |
| Police Quest IV | d | 3 | 77.- |
| Police Quest Coll. 1-4* | e/d | 3 | 79.- |
| Primal Rage* | e/d | 1 | 79.- |
| Project Paradise* | e/d | 1 | 69.- |
| Psycho Pinball | e | 1 | 69.- |
| Quest for Glory IV* | e/d | 3 | 79.- |
| Railroad Tycoon & Civil. | e/d | 7 | 59.- |
| Rebel Assault 2* | i.V. | | a.A. |
| Sam & Max | d | 3 | 75.- |
| Sensible World of Soccer* | d | 4 | 66.- |

**Sehr geehrte Kunden,**
diese Anzeige ist natürlich nur ein Auszug aus unserem reichhaltigen Gesamtangebot. Wir führen auch Amiga-CD32, Erotik und Shareware. Fordern Sie unseren Gesamtkatalog incl. 1 aktuellen Demo-CD für 5 DM in Briefmarken an. Neuerscheinungen erfragen Sie bitte telefonisch.
Ihr CROSS Team

| | | | |
|---|---|---|---|
| Sim City 2000 Collection | d | 2 | 89.- |
| Sim Isle* | d | 2 | 79.- |
| Sim Town* | d | 2 | 66.- |
| Sim Tower* | d | 2 | 84.- |
| Simon the Sorcerer II | d | 3 | 76.- |
| Slipstream 5000 | e/d | 2 | 65.- |
| Space Quest 6* | d | 3 | 75.- |

**Lösungsbuch (dt)**
Phantasmagoria 19.-

| | | | |
|---|---|---|---|
| Star Trek 25th Annivers. | d | 3 | 29.- |
| Star Trek A Final Unity | d | 2 | 99.- |
| Sternenschweif DSA II | d | 3 | 69.- |
| Steel Panther* | d | 2 | 76.- |
| Ravenloft Stone Prophet | e/d | 8 | 79.- |
| System Shock | d | 3 | 79.- |
| Terminal Velocity | e/d | 1 | 75.- |
| Tie Fighter incl. Mission (3.5) | d | 2 | 99.- |
| Tie Fighter Mission Def.o.Emp. | d | zus | 29.- |
| Tilt* | d | 2 | 69.- |
| Theme Park | d | 2 | 74.- |
| The Lost Eden | e/d | 3 | 79.- |
| Thunderscape* | d | 5 | 79.- |
| Total Distortion* | e | 2 | 74.- |
| Phantasmagoria | d | 3 | 89.- |
| Transport Tycoon | d | 2 | 89.- |
| Transport Tycoon World Editor | d | zus | 39.- |
| US NAVY Fighters Plus | d | 2 | 89.- |
| USS Ticonderoga | e/d | 8 | 75.- |
| Vollgas | e/d | 3 | 69.- |
| War Unlimited* | d | 8 | 88.- |
| Warcraft | e/d | 8 | 75.- |
| Wing Commander 3 | d | 1 | 79.- |
| Werewolf vs Comanche | e | 2 | 69.- |
| Whales Voyage II | d | 3 | 89.- |
| Woodruff - Schnibble o. A. | d | 3 | 75.- |
| X-COM - Terror from the Deep | d | 8 | 79.- |

## Angebote

| | | | |
|---|---|---|---|
| 7 th Guest | e/d | 3 | 25.- |
| Arcade Pool + Overdrive* | e/d | 2 | 39.- |
| Cheats, Hints und Trainer | e/d | inf | 29.- |
| Cyclemania | e/d | 2 | 69.- |
| Elite III Frontier F.E. | d | 1 | 29.- |
| Hand of Fate | d | 2 | 29.- |
| Indy Car Racing | e/d | 2 | 29.- |
| Labyrinth of Time* | e/d | 3 | 29.- |
| Lands of Lore | d | 3 | 29.- |
| Monkey Island I oder II je | d | 3 | 37.- |
| NHL Hockey 94 | e/d | 4 | 29.- |
| Pirates Gold | d | 3 | 39.- |
| Popolous II + Powermonger | e/d | 2 | 33.- |
| Privateer | e/d | 2 | 33.- |
| Sim City Enhanced | d | 2 | 29.- |
| Space Hulk Classic* | d | 1 | 29.- |
| SSN 21 Seawolf | d | 2 | 33.- |
| Super Streetfighter Turbo II | d | 1 | 29.- |
| Syndicate Plus | d | 2 | 33.- |
| Ultima 7 Classic | e/d | 5 | 29.- |
| Ultima Underworld 1+2 | e/d | 5 | 29.- |
| Weltatlas 4.0 | d | inf | 33.- |
| Wing Commander II | e/d | 2 | 33.- |

**Nicht aufgeführte Titel auf Anfrage !**

## Hardware

| | |
|---|---|
| Aktion Replay MK4 V4.3 | 169.- |
| CD-ROM ATAPI 2 Speed | 99.- |
| Conner 1275 MB CFSA | 349.- |
| Game Card Eliminator | 49.- |
| Joystickumschalter (1 oder 2 Player) | 39.- |
| Gravis Analog Pro Joystick | 55.- |
| Gravis Firebird | 129.- |
| Gravis Phoenix | 199.- |
| Gravis Gamepad | 39.- |
| Thrustmaster Flight 2 | 129.- |
| Virtual Pilot Pro | 189.- |
| SB komp. 16 Bit incl. IDE für CD-ROM | 89.- |
| Gravis Ultrasound ACE | 169.- |
| Gravis Ultrasound Max | 299.- |

## Lösungen

| | | |
|---|---|---|
| Alone in the Dark 3 | | 19.- |
| Amberstar | | 19.- |
| Bioforge | | 19.- |
| Creature Shock | | 19.- |
| Das Schwarze Auge 1 oder 2 | je | 24.- |
| Dark Forces | | 19.- |
| Death Gate | | 19.- |
| Discworld | | 19.- |
| Dungeon Master II | | 19.- |
| Ecstatica | | 19.- |
| Flight of the Amazon Queen | | 19.- |
| Höhlenwelt Saga Teil 1 | | 19.- |
| Indiana Jones 4 | | 19.- |
| King`s Quest 7 | | 19.- |
| Lands of Lore | | 19.- |
| Legend of Kyrandia III | | 19.- |
| Menzoberranzan | | 19.- |
| Might & Magic 3 oder 4 | je | 19.- |
| Might & Magic 5 incl. World of Xeen | | 19.- |
| Monkey Island 1 oder 2 | je | 19.- |
| Phantasmagoria | | 19.- |
| Prisoner of Ice | | 19.- |
| Ravenloft Strahd`s Possesion | | 19.- |
| Ravenloft Stoneprophet | | 19.- |
| Sam & Max | | 19.- |
| Simon the Sorcerer II | | 19.- |
| Space Quest 6 | | 19.- |
| Star Trek TNG A Final Unity | | 19.- |
| System Shock | | 19.- |
| Ultima 8 Pagan | | 19.- |
| Ultima Underworld 1 oder 2 | je | 19.- |
| Vollgas | | 19.- |
| Woodruff | | 19.- |
| Wizardy 7 | | 19.- |
| 11 th Hour* | | 19.- |
| Stonekeep* | | 19.- |

## Unsere Spiele des Monats:

**Magic Carpet II ***
70 % (!) schneller als der erste Teil. PCPlayer 90 %. Jetzt mit Nachtflügen, Labyrinthen und Höhlen.
Komplett deutsch nur 89.-

**Need for Speed ***
Fahren Sie endlich wie Sie wollen ! No Limits ! PCPlayer 84%
Anleitung deutsch nur 84.-

## Top - Spiele auf CD ROM

**Battle Isle III ***
Jetzt Netzwerkfähig!
Komplett deutsch nur 89.-

**Mega Pack III**
Megarace, Novastorm, Dragons Lair, Reunion, TFX, Cyclones, Lemmings, Vortex Gate u.a.
englisch nur 69.-

**Mortal Coil ***
21 Level mit 3D-Scrolling!
Anleitung deutsch nur 69.-

**Air Power ***
Komplett deutsch nur 109.-

**SU 27 Sukhoi ***
Der neue Flusi Maßstab!
Anleitung deutsch nur 76.-

**Fade to Black ***
Der S-VGA Nachfolger von Flashback
Komplett deutsch nur 86.-

**Warcraft II ***
Jetzt in S-VGA
Komplett deutsch nur 79.-

**NHL Hockey 96**
Mit neuen Rendergrafiken
Komplett deutsch nur 84.-

**Thunderscape ***
Neues Rollenspiel von SSI
komplett deutsch nur 79.-

**Cyberia oder Descent**
Anleitung deutsch je nur 49.-

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden.
* Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar- Vorbestellung erbeten.

**Versandkosten:** Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 12.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert ! Auf Wunsch versenden wir in Sicherheitsverpackungen (+ 3,50 DM).

## Links-Nachschub Riviera Country Club

An der Golferfront gibt es Nachschub. Für die Links-Reihe von **Access** (unangefochtene Spitze der PC-Golf-Sims), steht ein weiterer Kurs auf dem Spielplan: der **Riviera Country Club**, ein Traditionsclub mit diversen Auszeichnungen, 1926





von George Thomas entworfen. In der 1984er PGA-Liste der 100 schwierigsten Löcher sind immerhin acht aus dem Riviera. Dabei ist der Kurs mit 7000 Yards nicht mal ein besonders langer. Aber dafür muß man andere Gemeinheiten in Kauf nehmen. Zahlreiche blinde Drives müssen geschlagen werden (sprich: Das Green ist beim Abschlag nicht zu sehen!), oder das sechste Loch hat in der Mitte vom Green einen Bunker. Der Schwierigkeitsgrad der Löcher reicht von pipi-einfach bis hammerhart, letzteres vor allem bei Risikoschlägen über Bäume hinweg auf die schmalen Grüns. Im Vergleich zu anderen Veröffentlichungen der Links-Reihe steht Riviera Country Club im höheren Mittelfeld. Ein bißchen fehlt das ganz persönliche Flair, das bei anderen Kursen wie Bountiful oder Mauna Kea so reizvoll ist. Profis ist an einem guten Tag ohne weiteres eine Runde um zehn Schläge unter Par zuzutrauen. Anfänger können sich dagegen erst mal am Par die Zähne ausbeißen. Das Teil kostet so um die 60 DM und ist ab sofort im Fachhandel zu haben. Natürlich benötigt man das Hauptprogramm.

## PC spricht italienisch

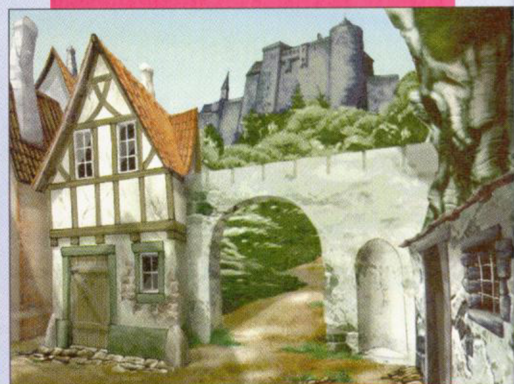
Aus dem **Spotlight Verlag** kommt jetzt die **Dischetto giochi.** Das sind fünf verschiedene Sprachspiele mit weit über 1000 Fragen, die auf amüsante Weise sprachlichen und grammatikalischen Fallen spielend zu Leibe rücken sollen. Natürlich wird dabei auch das Wissen über italienische Kultur, Geschichte und Politik ausgebaut.

Das Programm läuft unter Windows und soll 35 Mark kosten. Weitere Infos gibt es beim Spotlight Verlag, Postfach 1629, 82156 Gräfelfing, Tel.: 089/854820.




## Hobbyland '95

Unterm Funkturm in Berlin ist vom 23. bis 26. November der Bär los. Und nicht nur der, denn auf der dort veranstalteten Hobbyland '95 gibt's alles rund ums Spielzeug: Modellbau in allen Variationen, Werkzeuge, Hobbyelektronik, Spiele, Puppen, Holzspielzeug, Kinderbücher und vor allem: Computerspiele. Unter dem Motto: "Push the Joystick – Videospielen mit Bits und Bytes" werden neue und interessante Games präsentiert. Und natürlich darf der Messebesucher auch alles gleich vor Ort ausprobieren. Geöffnet ist täglich zwischen 10 und 18 Uhr. Also, nichts wie hin zur Hobbyland '95 und dem Spieltrieb freien Lauf gelassen!



## Vier alle

Werbespiele ganz neuer Art verspricht das junge Kölner Label **Westka**. Noch vor Weihnachten will man den Erstling **Time Trouble** vorstellen, ein Adventure, das im Auftrag der Chemieverbände Baden-Württembergs entsteht. Vier Helden, die vom Spieler geführt werden, begeben sich auf eine Reise durch die Zeit, immer auf der Suche nach einem verschollenen Professor und seiner sagenhaften Unsterblichkeitsformel. Ihr Weg führt die Abenteurer ins Mittelalter und zu einem geheimnisvollen Alchimisten, bei dem sie die Spur zur Lösung des Rätsels aufnehmen ...

Noch ist es nicht allzuviel, was das selbstablaufende Demo auf unserer Heft-CD über das Spiel verrät, aber das Wenige sieht wirklich vielversprechend aus. Und das Beste: Time Trouble wird nach Fertigstellung vom Hersteller oder Auftraggeber kostenlos zu beziehen sein!

## Bomico auf Promi-Schau

Beim Betriebsausflug des Distributors Bomico stießen die Mitarbeiter auf eine der Rocklegenden schlechthin. Im August machten sich die Bomiconer zur Saalburg im Taunus auf und trauten ihren Augen nicht. Hinter Absperrungen und Bodyguards stand kein geringerer als Rock-Opa Mick Jagger von den Rolling Stones, der sich die deutsche Kultur im sportlichen Jogging-Anzug reinzog. Daß die weiblichen Angestellten gleich reihenweise in Ohnmacht gefallen seien, ist jedoch nur ein unhaltbares Gerücht.

# HIER SIND SIE RICHTIG!

Mephisto Genius 2

GENIUS SCHLUG SCHACHWELTMEISTER GARRY KASPAROV 1994 MIT 1,5 ZU 0,5

FÜR ANFÄNGER, FORTGESCHRITTENE UND PROFIS! DEUTSCHE VERSION

DM 119.95 unverb. Preisempfehlung

Mephisto Genius schlug den amtierenden Weltmeister Garry Kasparov im vergangenen Jahr mit 1,5 : 0,5! Mit ca. 2.300 ELO ist Mephisto Genius die derzeit wohl spielstärkste Schachsoftware auf dem Computermarkt. Genius 2 ist für Anfänger wie Profis gleichermaßen geeignet. Die Spielstärke des Programms können Sie beliebig wählen. Neben den Standardoptionen stehen Ihnen viele weitere Features zur Verfügung, z.B. Blitz- und Turnierschach. Löst Mattprobleme, Anzeige der Computeranalyse, Zugvorschläge, umfangreiche Eröffnungsbibliotheken (ca. 160.000 Positionen!) und vieles, vieles mehr!

Per.Oxyd

...of fine games!

DM 69.95 unverb. Preisempfehlung

Per.Oxyd® ist die ultimative Fortsetzung des preisgekrönten Kultspiels Oxyd®. Per Oxyd® basiert auf einem einfachen, genialen Spielprinzip, das sofort spielbar ist und Sie für Monate an den Bildschirm fesselt. Unternehmen Sie eine abenteuerliche Expedition in die 200(!!) Landschaften von Per.Oxyd® mit einer Spielfläche von insgesamt über 150 Millionen Quadratpixeln, ausgestattet mit über 250 verrückten Spielelementen und unzähligen Rätseln. Per.Oxyd® ist eine Herausforderung an Geist und Geschick!

Bolo

...das interaktive Traumspiel!

plug & play...

50 Level

4 Titles

16Bit Ste-

DM 69.95 unverb. Preisempfehlung

Wer weiß schon, daß hinter den vielen Tücken der modernen Computertechnik eine ganz andere Macht die Fäden zieht, als wir es uns vorstellen! Fordern Sie die Geister der Computerwelt heraus und machen Sie eine Traumreise nach Transelektrika in das Schloß des MegaGhosts! Bolo ist die zeitgemäße Umsetzung des gleichnamigen Atari-Spieleklassikers. Auf dieser CD verbindet sich in technisch perfekter Realisation ein phantasievolles und aktionsreiches Spiel von Meinolf Schneider mit wundervollen Zeichnungen von Pascal und träumerischer Musik von Nik Tyndall zu einem künstlerisch anspruchsvollen Gesamtwerk.

HUMAN RECALL

DM 129.95 unverb. Preisempfehlung

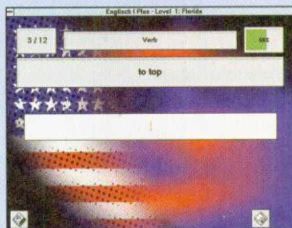
Pech für Taucher Prof. Dr. Frank Forster. Beim Gleiten in die Tiefe des Meeres entdeckt er eine vergessene Piratenhöhle, die nur auf dem Unterwasserweg zugänglich ist. Er schwimmt hinein, doch plötzlich ist die Sauerstoff-Flasche leer. Keine Chance, durchs Wasser zu entkommen. Auf der beschwerlichen Reise durch die Höhle findet der Held allerlei nützliche Gegentände, mit deren Hilfe er sich gegen feindselige Kreaturen wie Riesenspinnen zur Wehr setzt.

NBG VERLAG

NBG
EDV Handels- und Verlags-GmbH
Brunnfeld 2 – 4
93133 Burglengenfeld
Tel. 0 94 71/70 17-0
Fax 0 94 71/70 17-99

## Englischstunden

Nicht aufgepaßt in der Schule? Oder schon zu lange raus? Dann schafft **Englisch I Plus** Abhilfe. Das Programm der Firma **Sunflowers** beinhaltet einen Vokabeltrainer, samt Druckfunktionen für Vokabelseiten und Karteikarten. Außerdem sind ein beliebig erweiterbares Wörterbuch mit 8000 Einträgen und eine Tippfehlerkorrektur enthalten. Zwölf Kapitel mit 1200 Aufgaben (plus Sprachausgabe in CD-Qualität) erwarten den Benutzer im Grammatikteil. Wem das alles viel zu trocken ist, der kann auch spielend lernen und mal eben Präsident der USA werden. Zu dem Game gehören zahlreiche Landschaftsaufnahmen und über 30 Minuten Video.



SPOTLIGHT

## Heiße Preise

Anläßlich des großen Erfolgs von Logic Factorys **Ascendancy** verlost **Softgold** einige dufte Preise unter allen PC-Spiel-Lesern. Dazu müßt Ihr ausnahmsweise mal keine Frage beantworten, sondern nur bis spätestens 31. Oktober 1995 eine Postkarte an folgende Adresse schicken:

SOFTGOLD
COMPUTERSPIELE GMBH
A FUNSOFT. COMPANY



PC Spiel
Kennwort: Ascendancy
Postfach 1870
37269 Eschwege
Bitte den Absender nicht vergessen; der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

Zu gewinnen gibt es:
- 1 Spiel Ascendancy
- 2 Logic-Factory-Jacken
- 3 Taschenrechner
- 4 Terminplaner.

Viel Glück!!







## Sega goes PC

Hätte uns das einer vor zwei Jahren gesagt, wir hätten ihn ausgelacht. So ist es aber amtlich und von oberster Sega-Stelle abgesegnet. Der japanische Spieleriese **Sega** will sich den PC-Markt öffnen und ab 1996 Spiele für Personalcomputer herausbringen. Natürlich hat die Sache einen kleinen Haken. Um die Konsolenrenner nämlich auf dem PC begutachten zu können, braucht die Maschine Verstärkung in Form einer Steckkarte. Nur mit einem **NVIDIA-Chip** (NV1 Multimedia Accelerator) laufen die Games über den Monitor. Mit dieser Karte sollen dann fotorealistische 3D-Grafiken in Echtzeit, videogestützte Spezialeffekte und Live-Action-Videosequenzen möglich sein. Der Vertrag mit dem kalifornischen Hersteller NVIDIA ist auf jeden Fall unterzeichnet.

Was uns noch fehlt, ist der Preis für die Karte. Aller Voraussicht nach wird das Teil keine Unsummen kosten. Schließlich will so ein Multikonzern auf dem Markt präsent sein und nicht irgendeine exklusive Lücke füllen.

## Fernsehen intern

Junior-Programmchef bei PRO SIEBEN? Null Problemo! Von **Navigo** gibt's jetzt **Das TV-Karriere Spiel**. Bevor man sich jedoch auf den begehrten Chefsessel setzen darf, wird man im Sender einer harten Prüfung unterzogen. Tür für Tür muß sich der Spieler durch den Wust der Studiotechnik und der Aufgaben arbeiten: Beiträge schneiden, Nachrichten machen, Moderatorinnen aussuchen und anziehen, Programmtrailer produzieren etc.

Mit dreidimensionaler Animation und virtuellen Bildern in Kombination mit Sprache und Musik wird man durch die bunte Welt des Fernsehens geführt. Die Szenerie wird aus der Totalen oder als Close up dargestellt. Mit der Maus klickt man sich durch die Räume, die sich in bewegten Bildern zeigen. Eine genaue Betrachtung interessanter Gegenstände ist mit Hilfe der Zoom-Funktion möglich. Apropos: Für 39 DM kann man sich das Teil nach Hause zoomen. Die CD-ROM ist für PC und Macintosh erhältlich. Aber Vorsicht! Das Game stellt hohe Rechneranforderungen. Bei unserem Test auf dem 486/33 MHz mit 8 MB RAM (Doublespeed-Laufwerk) ruckelten sich die Videos einen ab.

## Turbo Anti Virus 9.6

Von der Firma **EPG** steht jetzt die neuste Version des **Turbo Anti Virus** ins Haus. Die 9.6er Version soll mit 3237 verschiedenen Viren kurzen Prozeß machen. Außerdem erlaubt die Prüfsummenkontrolle, im Normalfall auch bisher unbekannte Viren aufzustöbern. Natürlich ist auch ein speicherresidenter Virenschutz im Programm enthalten.

Der relativ hohe Preis von 349 DM erklärt sich durch den einjährigen Update-Service und eine Hotline, die beim Auftreten von nicht entfernbaren Viren innerhalb von 24 Stunden eine Routine zur Entfernung des Datenkillers schreibt. Weitere Infos gibt's bei EPG, Hans-Stießberger-Str. 3, 85540 Haar/München, Tel.: 089/4610010.

Die Legende lebt !
Sierra Klassiker zum Superpreis

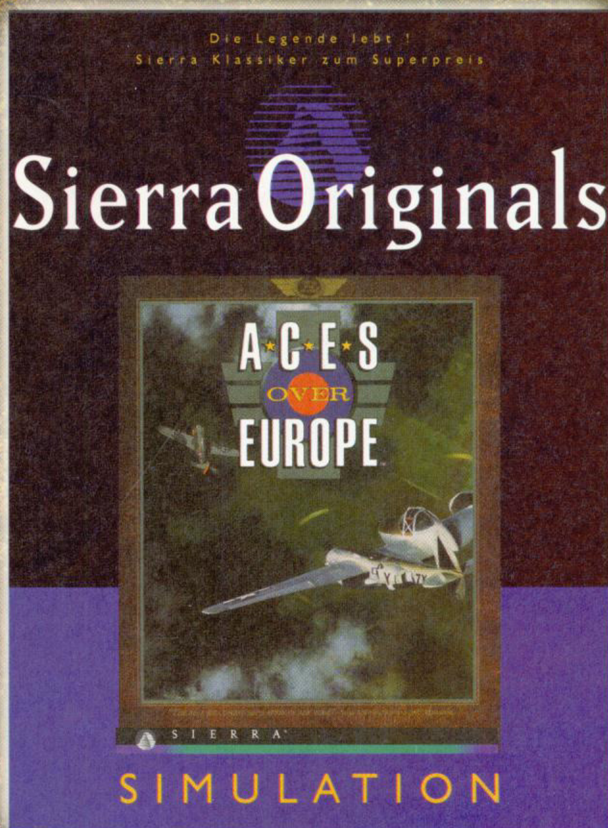
# Sierra Originals

Sierra bietet ab sofort seine grössten Erfolge als Spielesammlung im Taschenbuchformat an

Damit auch Sie mitfeiern können, gibt es ab sofort **Aces Over Europe** zu sagenhaften

**DM 14,95***

(Empf. Verk.- Preis, solange Vorrat reicht, ab 1. Nov. 1995 bei Ihrem Frachhändler)




CHERISEY-MARCHAL



**Bitte schicken Sie mir Ihren**
SierraOriginals
**Katalog**

Name : ....................
Vorname : ....................
Straße : ....................
PLZ : .......... Ort : .......... Land : ..........

Bitte zurück an : Sierra Coktel Deutschland - Robert-Bosch-Straße 22 - D-63303 Dreieich - Fax : (06103) 99 40 35

| PC-Spiele | CD | Disk |
|---|---|---|
| 11th Hour | 99,95* | |
| 1944 – Across the Rhine | 99,95 | |
| A4 Networks (dt.) | 99,95 | 99,95 |
| Aces of the Deep (dt.) | 89,95 | 89,95 |
| Aces of the Deep Expansion Disk | | 39,95 |
| Action Soccer (dt.) | 79,95 | |
| **Air Power (dt.)** | **89,95*** | **89,95*** |
| Aliens | 79,95* | |
| Al Unser Arcade Racing + | 59,95* | 59,95* |
| Amerika 1861-65 – Civil War (dt.) | 89,95 | |
| Apache Longbow (dt.) | 79,95 | |
| Ascendancy (dt.) | 89,95* | |
| Atlas (dt.) | 59,95 | 59,95 |
| Aufschwung Ost (dt.) | 79,95 | 79,95 |
| Batman Forever + | 89,95* | |
| Battle Bugs (dt.) AKTIONSPREIS | 39,95 | 49,95 |
| **Battle Isle 2 incl. Erbe des Titan** | **69,95** | |
| Battle Isle 3 (dt.) + | 79,95* | |
| Bazooka Sue | 89,95* | 89,95* |
| Biing! (dt.) | 79,95* | 79,95 |
| Bioforge (dt.) | 99,95 | |
| Blind Date (dt.) | 59,95* | |
| Bloodwings | 99,95 | |
| Blue Planet 2000 (dt.) | 69,95* | 69,95 |
| Bolo | 59,95 | |
| Buried in Time | 89,95 | |
| Caribbean Desaster | 89,95* | 89,95* |
| **CivNet (dt.)** | **99,95*** | |
| Clearing House (dt.) | 79,95* | |
| Comanche incl. Missions (dt.) | 79,95 | 69,95 |
| Command & Conquer | 99,95* | |
| Creature Shock (dt.) | 99,95 | |
| Crusade (dt.) | 89,95 | 89,95* |
| Crusader – No Remorse (dt.) | 99,95* | |
| **Cyberia (dt.) AKTIONSPREIS** | **59,95** | |
| Cybermage – Darklight Aw. (dt.) | 109,95* | |
| Daedalus Encounter (dt.) | 99,95 | |
| Darker | 79,95* | 79,95* |
| Dark Forces (dt.) | 79,95 | |
| Der Druidenzirkel (dt.) | 99,95* | |
| Der Meister (dt.) | 59,95 | 59,95 |
| Der Reeder (dt.) | 79,95 | |
| Die total verr. Rallye/mit Pad | 39,95/59,95 | |
| Discworld | 89,95 | 79,95 |
| Dschungelbuch | | 69,95* |
| Dungeon Master 2 | 89,95 | 89,95 |
| Earthsiege Expansion Pack | 49,95 | 49,95 |
| EA Sports Rugby | 89,95 | |
| Elder Scrolls 2 | 79,95* | |
| Elite 3 (1st Encounters, dt.) | 79,95 | 79,95 |
| **Fade to Black (dt.)** | **99,95*** | |
| FIFA Soccer 96 | 99,95* | |
| Flight Commander 2 (dt.) | 69,95 | |
| Flight of the Amazon Queen | 89,95 | 89,95 |
| Flightsimulator 5.1 (engl.) | 79,95 | 79,95 |
| Flight Unlimited (dt.) | 89,95 | |
| FX-Fighter | 89,95 | |
| Hanse - Die Expedition | | 49,95 |
| Hardball 4 | 89,95 | 89,95 |
| Hattrick (Bundesliga Manager 3.0) | | 89,95 |
| Hattrick (Ikarion) | 99,95 | 89,95 |
| Heros of Might & Magic | 89,95* | |
| Hi-Octane (dt.) | 89,95 | |



| PC-Spiele | CD | Disk |
|---|---|---|
| Hollywood Pictures | 79,95 | 79,95 |
| Hugo | | 69,95 |
| Inca 1&2 Collection (dt.) | 69,95 | |
| Incredible Machine 2 | 89,95* | 79,95* |
| Iron Cross | 89,95* | |
| Jagged Alliance (dt.) | 99,95 | 99,95* |
| Jagged Alliance (e.dA. bzw. engl.) | 79,95 | 69,95 |
| **Jewels of the Oracle** | **79,95*** | |
| Judge Dredd (nur Windows 95) | 89,95* | |
| Kaiser Deluxe | 69,95 | |
| King's Quest 7 (dt.) | 89,95 | |
| Klik & Play Game Pack | 9,95 | |
| Knights of Xentar (dt.) | 99,95 | |
| Krypton Egg (dt.) | 39,95 | |
| Larry 1-6 Collection | 89,95 | |
| Last Dynasty (dt.) | 89,95 | |
| Legend of Kyrandia 3 (dt.) | 89,95 | |
| Lemmings 3 (World of Lemmings) | 69,95 | 69,95 |
| **Lemmings 3D** | **79,95*** | |
| Links 386 Pro (incl. 2 Kursen) | 69,95 | |
| Little Big Adventure (dt.) | 99,95 | |
| Lords of Midnight (dt.) | 99,95 | |
| Lost Eden (dt.) | 79,95 | |
| Machiavelli – The Prince (dt.) | 89,95 | |
| Mad News (dt.) | 79,95 | 89,95 |
| Magic Carpet Plus (dt.) | 99,95 | |
| Magic C. Data CD: Hidden Worlds | 39,95 | |
| Magic Carpet 2 (dt.) | 99,95* | |
| Magic the Gathering | 99,95* | |
| **Marco Polo** | **79,95*** | |
| Mechwarrior 2 | 89,95 | 89,95* |
| Metal Marines | 79,95* | |
| Micro Machines 2 | 79,95 | 79,95 |
| Mirage | 99,95 | |
| Myst (dt.) | 69,95 | |
| Nascar Racing | 89,95 | 49,95 |
| Nascar Racing Track Pack | 39,95 | 39,95 |
| Navy Strike (dt.) | 99,95* | |
| NBA Live '95 | 99,95 | |
| Nectaris | | 49,95 |
| **Need for Speed (dt.)** | **99,95*** | |
| NHL Hockey '95 | 79,95 | |
| Paparazzi | 79,95* | |
| Paws of Fury | 69,95 | |
| Perfect General 2 | 79,95 | |
| Perfect Pinball | 29,95 | |
| PGA Tour Golf 96 | 99,95* | |
| Phantasmagoria (US/dt.) | 79,95/99,95* | |
| Pinball Fantasies Deluxe | 69,95 | |
| Pinball Illusions | 79,95* | 69,95* |
| Pinball Wizzard 2000 | 69,95* | |
| **Pitfall (nur Windows 95!)** | **79,95** | |
| Pizza Connection | | 89,95 |
| Police Quest Collection (dt.) | 89,95* | |
| Primal Rage | 79,95 | |
| Prisoner of Ice (dt.) | 89,95 | |
| Psycho Pinball | 89,95 | 89,95 |
| ranSoccer (dt.) | 79,95* | |
| Sam & Max (dt.) | 79,95 | 69,95 |
| Screamball | 59,95 | 59,95 |
| **Screamer – Bleifuß** | **59,95*** | |
| Sensible Golf | 69,95* | 69,95* |
| Sensible World of Soccer | 69,95* | 69,95* |
| Shanghai – Great Moments (dt.) | 89,95* | |
| Sim City 2000 Collection (dt.) | 99,95 | |
| Sim Tower | 89,95 | 89,95 |
| Simon the Sorcerer 2 (dt.) | 79,95 | 79,95 |
| Slipstream 5000 | 79,95 | 79,95 |
| Solitaire Deluxe (Windows) | 89,95 | 69,95 |
| Space Academy | 79,95* | 79,95* |
| Space Marines (dt.) | 89,95* | |
| **Space Quest 6 (dt.)** | **79,95*** | |
| Star Trek Judgem. Rites Enhaned | 89,95* | |
| Star Trek TNG: Final Unity (dt.) | 99,95 | |
| Star Trek TNG: Final Un. Ltd.Ed. | 129,95 | |
| Steel Panthers (dt.) | 79,95* | |
| Sternenschweif (DSA 2, dt.) | 79,95 | 89,95 |
| **Stonekeep** | **99,95*** | |
| SuperKarts | 99,95 | 59,95 |
| Super Street Fighter 2 Turbo | 69,95 | 69,95 |
| Terminal Velocity | 69,95 | 69,95 |
| Theme Park (dt.) | 89,95 | 79,95 |

| PC-Spiele | CD | Disk |
|---|---|---|
| **Thunderscape** | **79,95*** | |
| Tie Fighter (dt.) | | 79,95 |
| Tie Fighter Mission Disk (dt.) | | 39,95 |
| Tiny Troops | 79,95* | 79,95* |
| Top Gun (dt.) | 109,95* | |
| Total Distortion | 79,95* | |
| **Transport Tycoon incl. World Editor** | | **69,95** |
| Under a Killing Moon AKTION! | 69,95 | |
| US Navy Fighter Plus (dt.) | 99,95 | |
| US Navy Fighter Data CD (dt.) | 39,95 | |
| USS Ticonderoga (dt.) | 89,95 | |
| Virtua Chess (dt.) | 89,95 | |
| Virtual Pool | 89,95 | |
| Vollgas – Full Throttle (dt.) | 89,95* | |
| Warhammer | 89,95* | |
| Warlords 2 Deluxe | 99,95* | |
| Warplanes 2 | 109,95* | |
| Waterworld (Action) | 89,95* | |
| **Werewof vs. Comanche** | **79,95** | |
| Whales Voyage 2 | 79,95 | |
| Wing Commander 3 (dt.) | 109,95 | |
| Woodruff & Schnibble of Azimuth | 79,95 | |
| X-Wing (incl. aller Zusatzdisks) | 69,95 | 79,95 |

| PC-Preishits (solange Vorrat) | CD | Disk |
|---|---|---|
| 1942 Pacific Air War Gold | 39,95 | |
| 2 Fast 4 You (Bi-Fi Spiel) | 9,95* | |
| 7th Guest | 19,95 | |
| Aces Collection: *Aces over Europe, Aces of the Pacific, Red Baron* | 49,95 | |
| Alien Legacy | | 29,95 |
| **Anstoss & Anstoss World Cup** | **29,95** | |
| Battle Isle 2 (dt.) | | 39,95 |
| Beneath A Steel Sky | 19,95 | 9,95 |
| Blackhawk AKTIONSPREIS | | 49,95 |
| Bureau 13 | 29,95 | 29,95 |
| Burning Steel 3 (e.dA.) | 49,95 | |
| Burntime (dt.) | 29,95 | |
| Buzz Aldrin's Race into Space | 19,95 | |
| Chessmaster 4000 Turbo | 29,95 | |
| **Colonization (dt.)** | | **39,95** |
| Cyberia (e.) SONDERPOSTEN | 39,95 | |
| Cyberwar (dt.) SONDERPOSTEN | 39,95 | |
| Cyclemania | 39,95 | |
| Dark Sun 2 (e.dA.) | | 19,95 |
| Das Schwarze Auge 1 (dt.) | 39,95 | 39,95 |
| Der Patrizier (dt.) | 39,95 | 49,95 |
| Descent | 49,95 | |
| Desert & Jungle Strike komplett | 49,95 | |
| Die Siedler (dt.) | | 49,95 |
| Diggers | 19,95 | |
| Dragon Lore (dt.) | 39,95 | |
| Dragonsphere | 39,95 | |
| Dune 2 (CD=dt. / Disk=engl.) | 39,95 | 29,95 |
| EarthSiege | | 29,95 |
| Eco Quest | 19,95 | |
| Elite 2, Humans & Nomad kompl. | 19,95 | 19,95 |
| F-14 Fleet Defender | 69,95 | 19,95 |
| **Falcon Gold** | **39,95** | |
| Fields of Glory (dt.) | 39,95 | 39,95 |
| Formula 1 Grand Prix | 39,95 | 39,95 |
| Freddy Pharkas | 39,95 | |
| Gunship 2000 | 39,95 | 39,95 |
| Hell (dt.) | 29,95 | |
| Humans 1&2 | 19,95 | |
| IndyCar Racing | 19,95 | |
| Inferno (dt.) AKTIONSPREIS | 39,95 | |
| Ishar 3 | 29,95 | |
| Ishar Trilogy | 39,95 | |
| Journeyman Project | 19,95 | |
| Jungle Strike | 29,95 | |
| Kolumbus (dt.) | 29,95 | |
| Labyrinth of Time | 29,95* | |
| Lands of Lore (dt.) | 29,95 | |
| Legend of Kyrandia 2 (dt.) | 29,95 | 9,95 |
| **Lemmings 2 incl. Lemmings 1** | **29,95** | |
| Lothar Matthäus | 29,95 | 29,95 |
| Man Enough | 19,95 | |
| Maniac Mansion 2 (dt.) | 29,95 | 69,95 |
| Master of Magic (dt.) | 39,95 | |
| Master of Orion | 39,95 | 29,95 |
| Megarace | 29,95 | |

| PC-Preishits (solange Vorrat) | CD | Disk |
|---|---|---|
| Menzoberranzan (e.dA.) | | 19,95 |
| Monkey Island 1 (dt.) | 39,95 | 39,95 |
| Monkey Island 2 (dt.) | 39,95 | 39,95 |
| NHL Hockey 94 | 29,95* | 39,95 |
| **Noctropolis (dt.)** | **39,95** | |
| North & South | 9,95 | 29,95 |
| Oldtimer (dt.) | 39,95 | 49,95 |
| Panzer General (e.dA.) | 49,95 | |
| PGA Tour Golf | 29,95* | |
| Pirates Gold (dt.) | 39,95 | 39,95 |
| Populous 2 & Powermonger | 29,95 | |
| Privateer | 29,95 | |
| Railroad Tycoon Deluxe | | 29,95 |
| **Ravenloft 2 – Stone Prophet** | **49,95** | |
| Rebel Assault (engl.dt.Ut.) | 29,95 | |
| Red Baron & Railr. Tycoon kompl. | 39,95 | |
| Shadow Caster | 29,95 | |
| Sherlock Holmes (engl.) | 29,95 | |
| Sim City Enhanced (dt.) | 19,95 | |
| Simon the Sorcerer (dt.) | 39,95 | 39,95 |
| Space Hulk (dt.) | 29,95* | |
| SSN 21 Seawolf (dt.) | 29,95 | 49,95 |
| Star Crusader | 29,95 | 29,95 |
| Star Trek – 25th Anniversary | 29,95 | |
| Strike Commander | 29,95 | |
| **Subwar 2050 (dt.)** | **29,95** | **29,95** |
| Syndicate Plus (dt.) | 29,95 | |
| Tank Commander (dt.) | 39,95 | |
| Task Force 1942 | 39,95 | 39,95 |
| Transarctica | 19,95 | 19,95 |
| U.F.O. – Enemy Unknown (dt.) | 29,95 | 29,95 |
| Ultima 7 (CD=e.dA., Disk=dt.) | 29,95* | 39,95 |
| Ultima Underworld 1+2 komplett | 29,95* | |
| **WarCraft: Orks & Humans** | **39,95** | |
| Wing Commander 1 | 19,95 | |
| Wing Commander 2 | 29,95 | |
| Wings of Glory SONDERPOSTEN | 39,95 | |
| Winter Olympics | 19,95 | |
| X-COM – Terror from the Deep | 59,95 | |

| Software der anderen Art | CD | Disk |
|---|---|---|
| Bertelsmann Universal Lexikon | 89,95 | |
| Complete After Dark | 49,95 | |
| D-Atlas | 49,95 | |
| D-Info (elektron. Telefonbuch) | 49,95 | |
| Eine kurze Geschichte der Zeit | 89,95 | |
| Microsoft LexiROM | 399,95 | |
| Monty Python: Waste of Time | 89,95 | |
| **Patchwork 2-3/1995 (Doppel CD)** | **39,95** | |
| Pegasus 1/95 (Shareware) | 39,95 | |
| PC-Fahrschule | 39,95 | |
| Spaß am Sex | 79,95 | |
| Star Trek Omnipedia | 69,95 | |
| Star Trek TNG: Technical Manual | 79,95 | |
| Tuneland (dt.) | 79,95 | |

**Windows 95 als Update o. Vollversion lieferbar!**

| Multimedia-Zubehör | |
|---|---|
| CD-ROM Panasonic 574 B, 4fach-Speed | 359,95 |
| Soundblaster Midi Adapter | 49,95 |
| Soundblaster 16 Bit Value Edition | 199,95 |
| Soundblaster AWE 32 Value Edition | 359,95 |
| Stereo-Lautsprecher | ab 39,95 |
| 3,5" MF 2HD | ab 5,99 |

| Joysticks | |
|---|---|
| CH Flightstick | 79,95 |
| CH Flightstick Pro | 129,95 |
| CH Virtual Pilot | 159,95 |
| CH Virtual Pilot Pro | 189,95 |
| Gravis GamePad | 39,95 |
| Gravis Joystick | ab 49,95 |
| **Gravis Joystick "Firebird"** | **129,95** |
| Gravis Joystick "Phoenix" | 199,95 |
| Gravis Eliminator Game Card | 59,95 |
| Logi WingMan Extreme | 99,95 |
| Thrustmaster Flight Control System | 139,95 |
| Thrustmaster Weappon Control System | 249,95 |
| **Thrustmaster F-16 FLCS (Joystick)** | **269,95** |
| Thrustmaster Formula T1 (Lenkrad) | 319,95 |
| Gamecard PC (2 Ports) | 29,95 |

+ = Software läuft auch unter Windows 95

**Ab 03.11.95 endlich auch in Hamburg**

## Wo Sie uns finden:

**Media Point**

**Berlin – Neukölln**
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144




**Media Point**

**Berlin – Steglitz**
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182




**Media Point**

**Berlin – Friedrichshain**
Rigaer Straße 106
Tel.: (030) 589 43 78
U-Bahn 5 Rth. Friedrichsh.
Tram 20, 21 Bersarinplatz




**Media Point**

**Berlin – Spandau**
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 381 17 20
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204



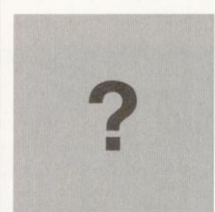

**Media Point**

**Hamburg – Harvestehude**
Grindelberg 73-75
Tel.: in Vorbereitung!
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102




**Media Point**

.... to be continued.
Demnächst auch
in Ihrer Nähe!



# TEUFLISCH GUT!

**Fast geschenkt!**

**Legend of Kyrandia 2**
PC Disk

**North & South**
CD-ROM

**Beneath A Steel Sky**
PC Disk

je **9,95**

## 1942 Pacific Air War Gold

Die historische Flugsimulation von Microprose in der erweiterten CD-ROM Version – jetzt bei uns zum absoluten Tieffliegerpreis!

CD-ROM **39,95**

**Unser Tip des Monats:**

## Battle Isle 3
### Schatten des Imperators

Aller guten Dinge sind drei! Im dritten Teil der Battle Isle-Saga müssen Sie wieder Ihr ganzes strategisches Geschick unter Beweis stellen!
– komplett in deutsch, benötigt Windows –

CD-ROM **79,95**

Jetzt oder nie! Zwei Lucas Arts-Knaller zum Hammerpreis!

**Rebel Assault**
Ein Muß für alle Star Wars Fans! Deutsche Version!
CD-ROM
**29,95**

**Maniac Mansion 2**
– Day of the Tentacle –
Das Kult-Adventure komplett in deutsch!
CD-ROM
**29,95**

## Grand Prix
## Pirates Gold
## F15 Strike Eagle 3

Drei Microprose Klassiker komplett auf einer CD!
– deutsche Versionen! –

CD-ROM **49,95**

Keine Hexerei!

## Master of Magic

Das Strategie-Fantasy-Abenteuer von Microprose jetzt zum magischen Preis!

CD-ROM **39,95**

Strategie-Fans aufgepaßt!

## Ascendancy
– Die Macht der Allmacht –

Erobern Sie das Universum mit dieser gelungenen Mischung aus Strategie- und Wirtschafts-simulation!

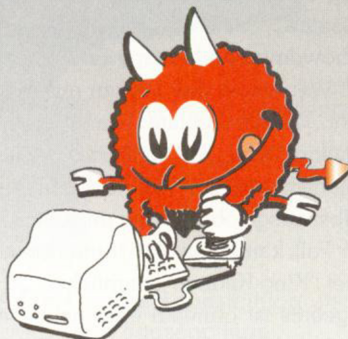
CD-ROM
**89,95**




der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellung: Anrufen, Kartennummer und Gültigkeits-datum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.




## Media Point



**Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale**
**Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)**
**Telefax (030) 794 72 199**

Telefonische Bestellannahme:

**(030) 794 72 111**

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

**Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28**
**BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#**

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.

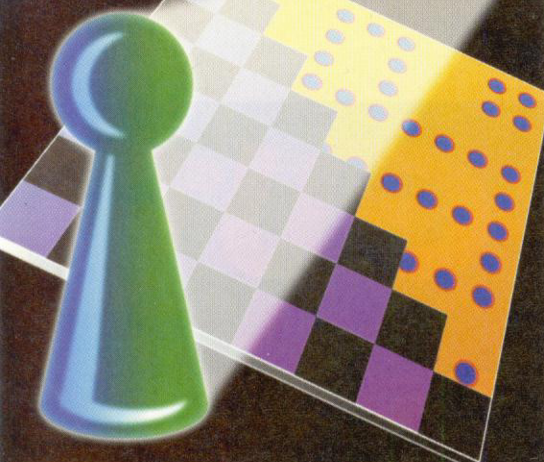
Versandkosten:
Vorkasse: 6,95 DM – Kreditkarte: 9,95 DM – Nachnahme: 9,95 DM + 3,– Post-NN-Gebühr
ab 250,– DM Bestellwert versandkostenfrei! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,– DM

**Namens-Wettbewerb**

Unser neues Media Point-Teufelchen sucht einen Namen. Wir bitten dabei um die Mithilfe unserer Kunden! Jeder Vorschlag, der zusammen mit diesem Coupon bei uns eingeht, erhält von uns ein Präsent. Und der von uns ausgewählte Vorschlag wird besonders prämiert. Also einfach diesen roten Coupon mit Ihrem Vorschlag auf eine Postkarte kleben und zu uns ein-senden! Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Mein Namens-Vorschlag:

PC Spiel



# Bretthupferl

von
*Rainer Scheer*

SPOTLIGHT

## Feste feiern

**Jo Müllers Kino Quiz**
Quizspiel für zwei oder mehr Spieler oder Teams; Hersteller: Drei Magier Spiele GmbH, Mühlenstraße 10, 91486 Uehlfeld, Tel.: 09163/9999-0; Preis: ca. 79 DM

Herzlichen Glückwunsch, toi, toi, toi! Der Film feiert Geburtstag, seit einhundert Jahren blicken viele immer wieder voller Spannung und freudiger Erwartung auf die flimmernde Kinoleinwand. Die Zeiten haben sich gewandelt, die Art der Filmvorführungen auch, das Fernsehen beherrscht die Medienlandschaft, und der Film ist durch die Videotechnik auch in den heimischen vier Wänden keine unerreichbare Ware mehr. Dennoch – die Faszination der Kinoatmosphäre läßt sich im "Heim-Kino" nicht simulieren.

100 Jahre Kino, das ist schon was! Da wollen alle mitfeiern – häufig weniger die Kultur als den kommerziellen Kuchen im Blick. Und, wie sollte es anders sein, auch bei den Spielen haben sich die Verlage anläßlich des Jubiläums begeistert auf das Filmthema gestürzt. Herausgekommen sind in den meisten Fällen – um in der Sprache des Films zu bleiben – B-Pictures, schnelle und billige Produktionen, die Akzente wohl eher nicht setzen werden.

### SPIEL DES JAHRES 1995

**Die Preisträger**




**DIE SIEDLER VON CATAN**
Autor: Klaus Teuber
Verlag: Franckh Kosmos

| Sonderpreis Puzzle Spiel | Sonderpreis Schönes Spiel | Sonderpreis Kinderspiel |
|---|---|---|
| **3D KRIMI-PUZZLE** Verlag: Hasbro | **TRI-BA-LANCE** Autor: Michael Sohre Verlag: Theta-Promotion | **KARAMBOLAGE** Autor: Heinz Meister Verlag: Habermaaß |

**Aufgenommen in die Auswahlliste:**

**BUZZLE**
Autoren: Bill Eberle, Jack Kittredge und Peter Olotka
Verlag: franjos

**CONDOTTIERE**
Autoren: Dominique Erhard und Duccio Vitale
Verlag: Eurogames

**DIE MAULWURF-COMPANY**
Autoren: Virginia Charves und Bertram Kaes
Verlag: Ravensburger

**GALOPP ROYAL**
Autor: Klaus Teuber
Verlag: Goldsieber

**KALEIDOS**
Verlag: eg-Spiele

**LA-TREL**
Autor: Richard Morgan
Verlag: ASS

**LINIE 1**
Autor: Stefan Dorra
Verlag: Goldsieber

**MEDICI**
Autor: Reiner Knizia
Verlag: Amigo

So verbirgt sich zum Beispiel hinter **Film ab ...!** von F. X. Schmid das altbekannte Erraten von Begriffen wie in beliebigen Quizspielen, nur daß in diesem Fall Standbilder vom beiliegenden Video als Hinweise dienen – der Bildkopf des Rekorders wird's danken! Ärgerlich auch, daß die Begriffe schnell in die Alltäglichkeit abdriften und mit dem eigentlichen Gegenstand Kino kaum noch etwas zu tun haben.



Zum Glück gibt's wenigstens eine erwähnenswerte Ausnahme: **Jo Müllers Kino Quiz**. Wer die Schachtel des Spiels erst mal öffnet, der stößt schon dabei voll ins Thema hinein, denn ihn erwartet eine Filmdose, in der das Spielmaterial sehr kompakt untergebracht ist. Lobenswert ist auch die beigefügte CD mit 21 bekannten Filmmelodien, die bei einer Party zusätzliche Stimmung machen.

Im Spiel selbst warten insgesamt 1280 Fragen auf Filmfans und solche, die es werden wollen. Geschickt wird die Balance zwischen freakigen Details und eher oberflächlichem Allgemeinwissen gehalten. Wer also von den großen Kinoklassikern wenigstens schon einmal gehört oder sie sogar gesehen hat, der kann ebensoviel Spaß und Erfolg haben wie diejenigen, die alle Darsteller der "Glorreichen Sieben" beim Namen kennen.

Die Fragen sind in verschiedene Kategorien eingeteilt: "Ton- und Stummfilme", "Schauspieler und Regisseure", "Science-fiction und Fantasy", "Showdown und Happy End" sowie "Zitate". Wer zuerst drei Fragen aus jedem der acht Wissensgebiete beantworten kann, gewinnt eine Kinofreikarte – die zuvor natürlich von der Runde der Teilnehmer selbst ausgelobt werden muß. Ist das nicht der Fall, kann man sich immerhin mit dem Titel "Kino-Kenner" schmücken. Aber das Ergebnis ist ohnehin eher nebensächlich: Es zählt der Spaß während des Spiels.

## In Kürze ...

Essen. Zum Mekka der Spielefreunde sind mittlerweile die Spieltage in Essen geworden. Alljährlich locken sie Abertausende von spielinteressierten Besuchern zur größten Publikumsmesse dieser Art. Ihr Angebot präsentieren neben bekannten Verlagen auch kleinere Hersteller, bei denen es in jedem Jahr eine Menge Überraschendes zu entdecken gibt. Und natürlich wird in Essen auch ausgiebig gespielt, ausprobiert, geklönt und wieder gespielt.

Internationale Spieltage
SPIEL'95
Messe Essen · 19. – 22. Okt. 1995



Die "Spiel '95" bietet außerdem zahlreiche Turniere und interessante Sonderveranstaltungen, so daß sich der Weg nach Essen bisher noch immer gelohnt hat. Wenn Ihr auch dabei sein möchtet: Vom 19. bis 22. Oktober 1995 öffnet die "Spiel '95" in den Messehallen in Essen ihre Pforten.

# Blick zurück n






Hordentrieb mit Daggerfall

## Die Spieleneuheiten im Herbst




Perfekte Lichteffekte bei 10th Planet

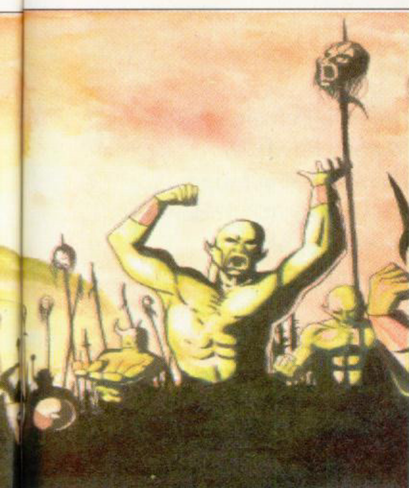


**Zweimal im Jahr trifft sich alles, was in der Spielebranche Rang und Namen hat, in London zur ECTS, der größten Unterhaltungssoftwaremesse Europas. Auf der Herbstveranstaltung werden traditionsgemäß die Titel fürs folgende Weihnachtsgeschäft vorgestellt, und das wird auch in diesem Jahr eine Riesenmenge neuer Spiele bringen.**

Würde Peter Pan heute immer noch nach Nimmerland fliehen, um dem Erwachsenwerden zu entgehen? Wohl kaum! Viel eher ist anzunehmen, daß man ihn im Trocadero oder einer anderen der zahllosen Londoner Spielhallen rund um den Picadilly Circus antreffen würde – vielleicht als umlagerten Champion im Achterwettkampf um einen ersten Platz beim Rennspiel *Daytona USA*. Noch ist das eine der Attraktionen im Automatengeschäft, wie überhaupt Rennspiele in diesem Zusammenhang kaum etwas von ihrer Attraktivität eingebüßt haben. Wer möchte, steigt so auch in einen maßstabsgerechten Sportwagen und gibt sich vor einem rund acht mal zwei Meter großen Bildschirm dem Geschwindigkeitsrausch von *Ridge Racer* hin.

Und damit zum eigentlichen Thema: Zehn Kilometer vom Picadilly Circus entfernt, hatte man zur ECTS-Herbstmesse geladen, auf der alljährlich die Computerspiele-Neuerscheinungen für das Weihnachtsgeschäft und das Frühjahr des nächsten Jahres angekündigt und zum großen Teil bereits vorgezeigt werden. Unter anderen Titeln – besonders für die neueren Konsolen – waren da diesmal über 100 PC-Produkte am Start, von denen die meisten noch in den kommenden zwei Monaten im Händlerregal stehen sollen. Abgesehen von den einzelnen Titeln ist so eine Messe stets auch ein Gradmesser für die aktuel-

# ...nach LONDON



len Trends im Geschäft, und in diesem Jahr durfte man besonders gespannt sein, welche Rolle zum Beispiel Windows 95 wohl spielen würde, das neue Betriebssystem aus dem Hause Microsoft. Und die Antwort ist immer noch ein ganz klein wenig unerwartet, denn die Spielehersteller verhalten sich ähnlich wie die deutsche Kundschaft: Die meisten warten ruhig ab und setzen vorläufig weiter auf das bewährte DOS.

Auch der große Durchbruch der neueren Konsolen hat noch nicht stattgefunden. Stärkster Kandidat im Rennen ist allerdings Sonys Playstation, die nicht nur auf der Messe einen ganzen Abschnitt auf der Hallengalerie für sich beanspruchte, sondern auch im bereits erwähnten Automatengeschäft der Spielhallen längst eine feste Größe geworden ist. So wundert es nicht, daß vor allem bei Sony selbst (aber auch bei einigen anderen Anbietern) die angekündigten Produkte zeitgleich für Playstation **und** PC entwickelt werden. Während auch Jaguar und 3DO noch gewisse Chancen zu haben scheinen, sind alle anderen - von den älteren Konsolen bis zum Amiga - längst weit abgeschlagen. Hier und da findet sich noch eine Konvertierung zu oder von einem dieser Geräte, aber ein nennenswertes Geschäft ist wohl nicht mehr zu erwarten.

Die spannendste Frage blieb: Wohin entwickelt sich die Software? Ebenfalls ein bißchen unerwartet war weit und breit kein völlig neuer Trend zu entdecken. Selbst die hervorragendsten Neuvorstellungen dieser Messe orientierten sich in weiten Teilen an nur allzu vertrauten Mustern.

### 3D satt

Die dritte Dimension wird immer perfekter. Angespornt durch den überragenden Erfolg indizierter Ballerspiele und wohl auch mit einem sorgenvollen Blick auf die phantastische Grafik der neuen Spielkonsolengeneration, bereitet sich der PC-Spielemarkt auf einen Ansturm der 3D-Engines vor. Kaum ein Hersteller, der nicht irgendein Konzept in petto hat, um hier Fuß zu fassen. Dabei sind die Namen der Engines nicht selten klangvoller als die der damit produzierten Spiele. *Bethesda Softworks* setzt beispielsweise voll auf die sogenannte *Xngine*. Die HiRes-fähige Engine bietet bahnbrechende Geschwindigkeiten und ein wirklich sehenswertes Lightsourcing. Die ersten Spiele mit der neuen Technologie werden das Fantasy-angehauchte Rollenspiel *Daggerfall* und die Space Opera *10th Planet* sein. Bei Daggerfall mordet und brandschatzt man durch ein mittelalterliches Szenario. Im Gegensatz zum indizierten Vorbild steht jedoch nicht das Metzeln von Skelettkriegern und Orks an erster Stelle, sondern das Lösen von Rätseln. 10th Planet wird Weltraumaction pur bieten. Die Lichteffekte, wenn ein abgeschossener Photonentorpedo in einen Riesenkoloß von Raumschiff einschlägt, sind atemberaubend und vermitteln ein völlig neues Gefühl von Größe und Entfernung. Ebenfalls mit neuer Engine präsentiert sich *3D-Realms*. Deren 3D-Derivat nennt sich *BUILD!* und soll erstmals bei *Duke Nukem 3D* und *Blood* zum Einsatz kommen. Die herausragendste Eigenschaft von Build! und damit auch von den angekündigten Games sind die perfekten Freiheitsgrade. Bei Duke Nukem 3D ist totale Interaktion mit der Umgebung angesagt. Der virtuelle Held kann neben der bekannten First-Person-Perspektive aus beliebigen anderen Kamerapositionen beobachtet werden, mit einem Jetpack fliegen, von einem Öltanker springen und unter Wasser unter dem Schiff durchschwimmen, über Brücken laufen und so ziemlich jedes im Spiel auftauchende Objekt mit seinen Waffen zerstören. Letzteres beinhaltet sogar die Flaschen im Schnapsregal einer Bar. Mit den aus der Shareware bekannten ersten Teilen der Duke-Nukem-Serie hat das Game fast nichts mehr gemein. *Philips* wiederum hat *Brender*-Lizenzen gekauft und mit *FX-Fighter* auch schon das erste Spiel produziert. Sehen die




Duke Nukem jetzt auch in 3D

REPORT





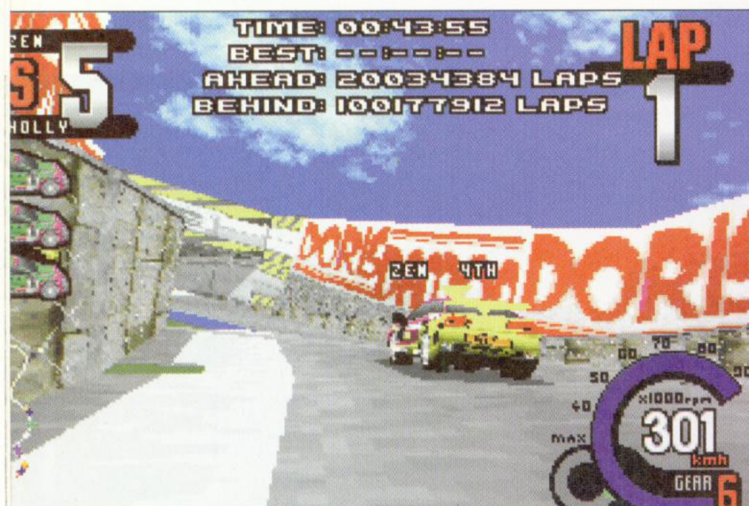

Grafiken unter einer "normalen" Rechnerkonfiguration noch ziemlich ruppig aus, so läuft die Engine zur Höchstform auf, wenn sie eine 3D-Beschleuniger-VGA-Karte findet. Auch hier wird sich im nächsten Jahr noch einiges tun. *Bullfrog*, Vorreiter im innovationsträchtigen 3D-Genre, hat seine Magic-Carpet-Engine ebenfalls überarbeitet und präsentierte neben *Magic Carpet 2* noch Vorabversionen *von Dungeon Keeper* und *Cybermage*. Während Cybermage noch die herkömmlichen Wege eines 3D-Rollenspiels beschreitet, kommt bei Dungeon Keeper Peter Mollyneuxs Gameplay-Genius voll zum Tragen. Der Spieler kann sich vor dem Spielstart entscheiden, ob er das Dungeon in Heldenmanier erobern möchte oder ob er lieber als Oberwatz agieren und das Dungeon selbst kontrollieren möchte. Dazu steht ihm ein Grundkapital zur Verfügung, mit dem er Monster kaufen oder bauartliche Veränderungen am Dungeon vornehmen kann. Das ganze im Multiplayer-Modus dürfte einer der zukünftigen Spitzentitel werden. So kocht jeder Hersteller an seinem eigenen 3D-Süppchen. Vergessen darf man jedoch nicht, daß die BPS ein waches Auge auf jeden Titel hat, der irgendwie das Wort 3D verwendet. Ob die angekündigten Titel tatsächlich auf dem deutschen Markt erscheinen werden oder ob es entschärfte Versionen geben wird, steht vollkommen in den Sternen. Ein gewisser Unmut über die Indizierungsmaßnahmen macht sich jedoch bei den Produzenten breit. Deutschland hat als einziges Land so strenge Sittenwächter und wird möglicherweise bei den Marktstrategien der großen Hersteller in Zukunft außen vor gelassen werden.




**Heiße Reifen als Arcade-Rennen (Bleifuß), Manager Simulation (POLE POSITION) oder klassisch, aber ultra-realistisch (F1 Grand Prix 2)**

## Rat Race

Nach einer Wiederbelebung durch die hervorragenden Automatenversionen des letzten Jahres haben Action-Rennspiele Hochkonjunktur. *The Need for Speed* durfte man schon bewundern, und es folgen Titel wie *Bleifuß*, *Fatal Racing* und *Destruction Derby*, um nur drei weitere Titel verschiedener Hersteller zu nennen. Und natürlich stehen da auch die Simulationen nicht zurück: Noch vor Weihnachten darf man ein spannendes Duell zwischen *F1 Grand Prix II* von *Microprose* und *Indycar II* von *Papyrus* erwarten, den Matadoren im Geschäft mit den "echten" Rennstrecken. "Echt" bedeutet in diesem Fall, daß die Originalrennstrecken mit all ihren Eigenschaften haarklein erfaßt wurden. Besonders Microprose hat mit F1 Grand Prix einen gewissen Vorsprung, da der erste Teil schon von Formel-1-Größen als virtueller Trainingskurs eingesetzt wird. Auch *Ascon* möchte da ein wenig mitmischen und bringt mit *Pole Position* eine rennsportbezogene Managersimulation auf die Piste. Auch hier wird mittlerweile Wert auf Perfektion gelegt. Aus bis zu 900 Teilen besteht ein Formel-1-Rennwagen. Als Chef eines Rennstalls läßt man die Teile weiterentwickeln, von denen man sich die meisten Vorteile verspricht. Erstmals verwendet eine Managersimulation eine eigene 3D-Engine, in der man sich die Rennen seiner Fahrer in voller Länge ansehen kann.




**Durch den Looping mit Fatal Racing**

## Ausgeflippt

Die dritte erwähnenswerte Gruppe sind Flipper. Zwar gibt es nur eine knappe Handvoll Neuentwicklungen, aber für dieses spezielle Genre ist das eine ziemliche Menge. Vor allem bieten einige der Programme echte Neuerungen. Nach den Tischen, die der Kugel auf dem Bildschirm per Scrolling folgen, bemüht man sich jetzt z.B. wieder um eine komplette Ansicht. Um die ohne mangelhafte Größenverhältnisse zu bekommen, erobert man sozusagen die dritte Dimension und bietet eine Schrägdraufsicht fast wie beim Spiel an echten Geräten. Paradebeispiel für die neue Darstellungsform ist

# BERMUDA SYNDROME



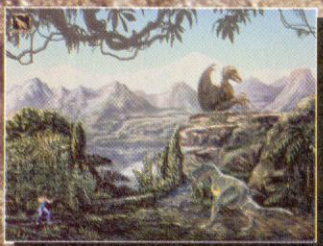
## EINE NEUE DIMENSION DES ACTION ADVENTURES

über bermuda-dreieck abgeschosssen - stop -
eingeborenen-angriff abgewehrt - stop
nettes girl gerettet - stop - alles ok
trotzdem merkwürdig - was zum teufel
machen all die dinosaurier hier...

... letzter Eintrag Pilot J.J.Thompson ...
(Peterson Air Base Atlanta) ...19.6.1942...






Windows '95 ist ein eingetragenes Warenzeichen von Microsoft Deutschland

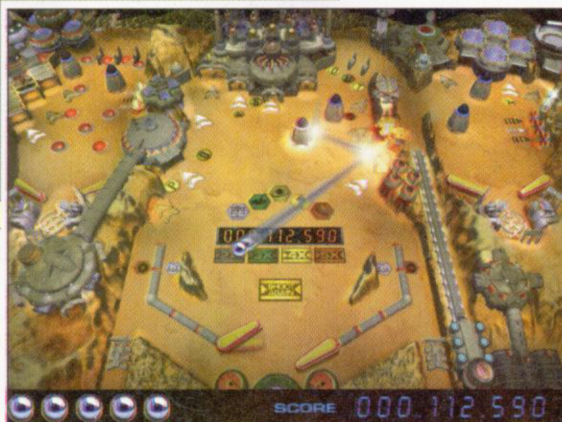
- Über 250 Einzelszenen, gespickt mit vielen Rätseln
- Vier große Welten:
Dinosaurierwelt · Unterwasserwelt · Höhlenwelt · Die vergessene Stadt
- über 70 Feinde, in feinstem 3D gerendert
- aufwendig gestaltete Zwischensequenzen
- orchestraler Soundtrack
- Internet: http://www.musicpark.com

FÜR WINDOWS '95 & WINDOWS 3.1





**Flippern dreidimensional – mal experimentell (Tilt) oder aus gewohnter Perspektive (3D Pinball)**



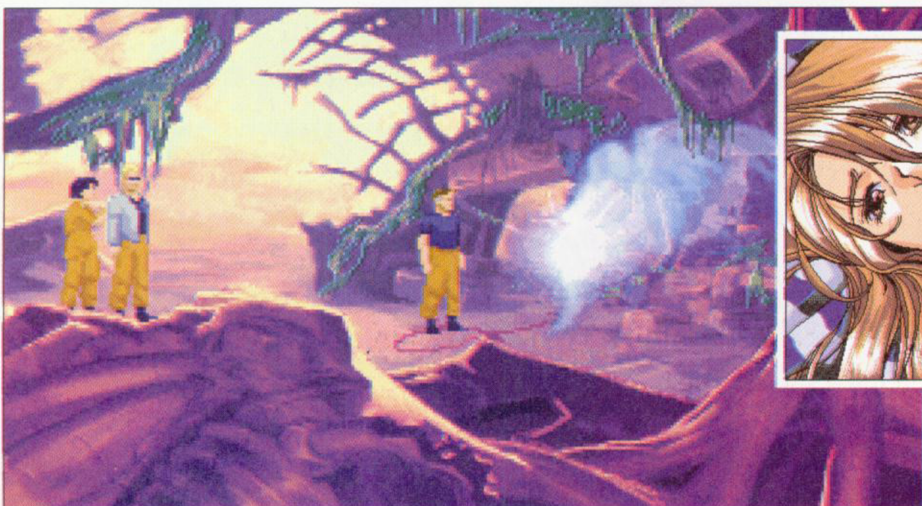

*Tilt* von *Virgin*. Die Macher des Games haben Dutzende von Originaltischen auf den Millimeter vermessen, um ein möglichst originalgetreues Flip-Verhalten hinzukriegen. Tilt ist der erste Flipper, bei dem sich das Spielfeld in der Kugel wiederspiegelt. Starker Effekt! Ansonsten setzen die Hersteller auf Altbewährtes mit kleinen Variationen. *Pinball World* von *21st Century* versucht das mit einem 90-Tische-in-einem-Game-Overkill, während man bei *Sierra* mit *3D-Pinball* auf drei nebeneinanderliegende und miteinander verbundene Tische setzt. Ansonsten hält fast jeder Hersteller noch einen Flipper für WIN95 parat.

## Neue Adventures

Eine Renaissance erleben gerade die Grafikadventure. Eigentlich schon zugunsten des interaktiven Spielfilms totgesagt, berufen sich viele Hersteller wieder auf ihre Ursprünge und bringen stark knobelhaltige Storys mit viel grafischer Handarbeit. Die anfängliche Begeisterung über Multi-CD-Rendering-Orgien mit Realschauspielern und im allgemeinen dünnem Gameplay hat sich gelegt, und nur noch wirkliche Hitproduktionen haben eine Marktchance. *LucasArts* war schon immer *der* Name für gute Grafikadventure. Mit *The Dig* wird eine seit langem währende Arbeit abgeschlossen. Wohl kaum ein anderes Spiel hatte jemals so illustre Namen auf seiner Entwicklerliste und hat sich so viele Jahre hinter gelegentlichen Screenshots versteckt. Das Game soll noch dieses Jahr erscheinen und bietet phantastische Grafikeffekte. Mit viel Humor, ultravariablem Gameplay und wahlweise drei verschiedenen Aufgabenstellungen hofft *Salescurve,* mit *Kingdom O' Magic* einen Renner zu landen. Ebenfalls humorig geht es bei *NEOs The Mutation of J.B.* zu. Das Grafikadventure handelt trotz des Titels nicht etwa vom Schicksal des Jürgen Borngießer, nachdem er die PC-Spiel-Redaktion verlassen hat, sondern es dreht sich um einen kleinen Jungen, der in ein Schwein verwandelt wurde. Auch *21st Century* versucht sich erstmals im Adventure-Genre. *Synergist* bietet Realschauspieler vor gezeichneten Hintergründen, die in Hitchcock-Manier einen Mordfall lösen. Bei US-Gold geht die Adventure-Reise zurück in die Zeit der französischen Revolution. Was A. Dumas nicht wußte, nämlich daß es noch einen fünften Musketier gab, der lediglich vergessen wurde, wird hier erstmals der Weltöffentlichkeit mitgeteilt. Keine Frage, daß auch hier der Humor nicht zu kurz kommt. Bei der französischen Firma *Samouray* setzt man auf die Konversion von erotisch angehauchten japanischen Rollenspielen und Adventures. Im Land des Röchelns existiert ein gewaltiger Markt mit Tausenden von Titeln, die hierzulande völlig unbekannt sind. Manga-Freunde werden an den handgemalten Grafiken ihre helle Freude haben.

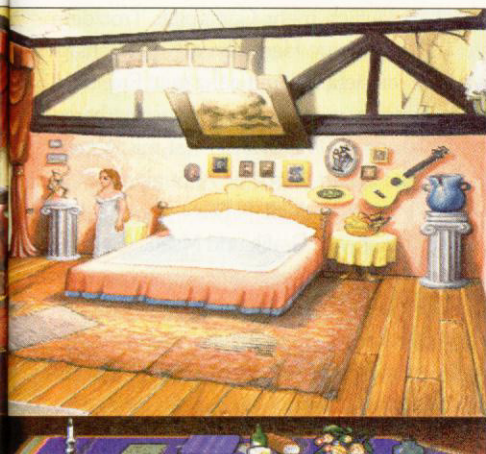
## Wartime

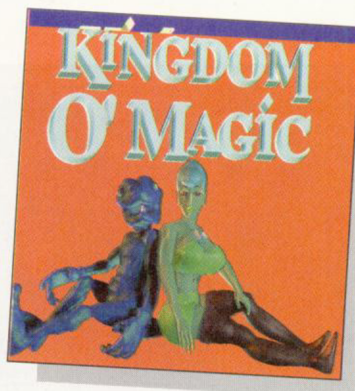
Auch den Fans von Strategie und Simulation steht ein heißer Herbst bevor. Herausra-





**Adventurespaß '95 – Zivilisationen ausgraben (The Dig) oder Mädels angraben (Samouray)**






**Garantiert ernstfrei: Kingdom O'Magic sowie die Geschichte des fünften Musketiers (Touché)**

gendstes Ereignis bei den Desktop-Kriegern dürfte wohl *Z* von den *Bitmap Brothers* werden. Die Multiplayer-Knallerei bietet sagenhafte Action in Realtime und viel Humor. Das Gameplay hat zwar eine frappierende Ähnlichkeit mit Command & Conquer, hat aber nicht den gewaltigen Umfang und bietet sich für eine kleine Netzwerkschlacht in der Kaffeepause geradezu an. Bei *Gender-Wars* von *SCI* hat man wohl kein rechtes Feindbild gefunden und daher den (hoffentlich niemals ausbrechenden) Krieg der Geschlechter zum Thema genommen. In einem an Syndicate

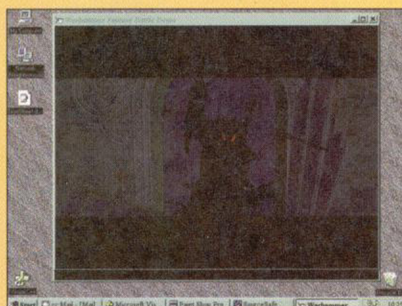



**Da steckt er also: The Mutation of J.B.**




**Realschauspieler vor Computergrafik (Synergist)**

erinnernden, isometrischen Szenario treten Männlein gegen Weiblein an. Der Spieler kann sich sein Geschlecht vorher aussuchen. Für Machos und Emanzen sicher ein feines Thema. Ein klassisches Thema für Strategen ist die *Warhammer*-Serie des Games Workshop. *Mindscape* hat sich des Themas angenommen und versoftet das Tischspiel. Zahlreiche Fans in der ganzen Welt dürfen sich auf ein baldiges Erscheinungsdatum freuen. *Sierra* setzt mit *Aces of the Deep 95* voll auf Windows 95. Neben verschieb- und vergrößerbaren Fenstern soll vor allen Dingen eine Spracherkennung, die ohne Zusatzhardware außer einem Mikrofon klarkommt, das Kommandieren erleichtern. Aber nicht nur Krieg ist angesagt, auch die Handelssimulationen werden weiter entwickelt. Bei *Software 2000s Capitalism* dreht sich alles ums liebe Geld. Dem Spieler steht keine geringere Aufgabe bevor, als Multimilliardär und Boß eines gewaltigen Finanzimperiums zu werden. Um möglichst realistische Bedingungen zu erreichen, wurden Finanzgrößen wie Herr Schneider und Mr. Leeson zur Beratung herangezogen (Just joking!).



**Strategie mit Desktop. Warhammer und Aces of the Deep. Hektisch und actionlastig hingegen das langerwartete "Z"**

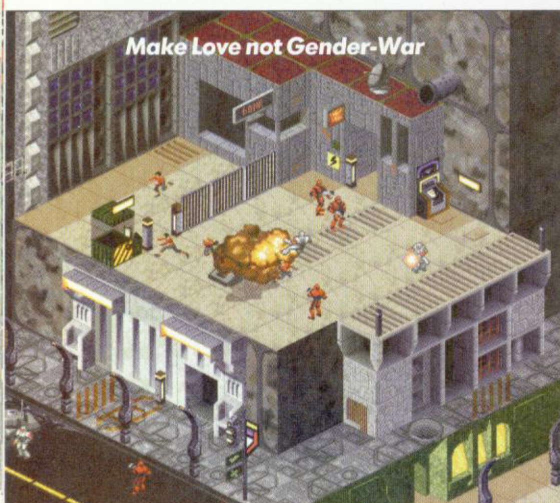






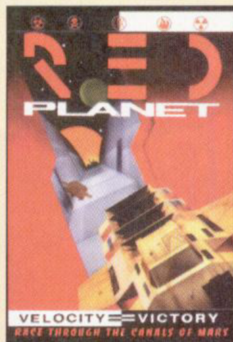
## Kein Kino

Nur der interaktive Spielfilm – noch vor nicht einmal zwei Jahren als Zukunft der Computerspiele gepriesen – hat sein junges Leben offensichtlich schon wieder ausgehaucht. Längst bedienen sich seine älteren Vettern, die Abenteuerspiele, derselben Darstellungsmittel, bieten aber deutlich mehr Gameplay. Trotzdem setzen noch einige Hersteller auf das Schlagwort und erreichen damit ganz gute Ergebnisse, allerdings mit kaum prognostizierbaren Marktchancen. *Time Warner* hat mit *Adventures of the Smart Patrol* die Altpunker DEVO wieder ausgebuddelt. Die Story lebt hauptsächlich von Grafik und Musik. Gleiches gilt für *Shine* von *Telemedia*. Auch hier folgt die Story keinem bekannten Muster und lebt von psychedelischen Ideen, Renderingsequenzen und der Musik der Kultband Schweisser. Ob sich die Spieler wirklich für diese Themen interessieren oder ob man das ganze doch lieber als experimentelle Musikvideo-CDs mit ein ganz klein wenig Spiel bezeichnen sollte, wird die Zukunft zeigen.

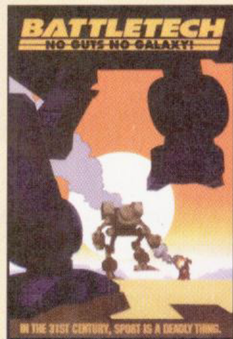


**Make Love not Gender-War**

## Virtual World

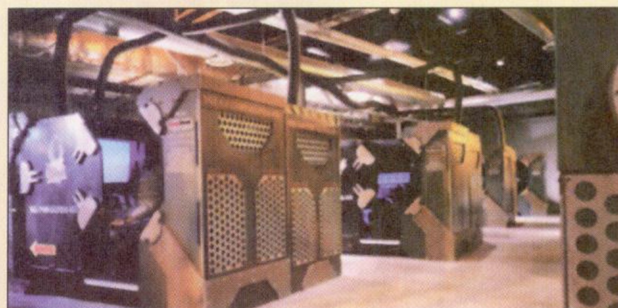



**VR-Klassiker im Multiplayer Cyberspace**




Wenn man schon mal in London ist, kommt man als PC-Spiel-Redakteur an der größten Spielhalle Europas im Trocadero-Einkaufszentrum nicht vorbei. Neueste Attraktion ist die Virtual World. Aus einem Zeitreisecafé im Stile eines viktorianischen Londoner Clubs startet man in Multiplayer-Games im Cyberspace. An gewaltigen System-25-Pods spielen bis zu acht Spieler gegeneinander Battletech oder Red Planet. Die Luxus-VR-Games sind in Japan oder Amerika schon längst in jeder größeren Stadt anzutesten. Mit der Virtual World öffnet das erste Center dieser Art in Europa. Regelmäßige Shootouts zwischen Teams sowie Wettbewerbe wie ein Battletech-Marathon sollen so eine Art Clubleben initiieren. Wenn man ohnehin schon mal in London ist, sollte man sich das keinesfalls entgehen lassen.

*Tom*



Punk sei Dank, DEVO kommt zurück mit Adventures of the Smart Patrol

Wasser marsch beim Dammbusting mit EF2000

## Fly High

Flugsimulatoren waren schon immer eine Domäne von PCs. Aber auch dabei macht sich die Konsolenkonkurrenz langsam breit. Nichtsdestotrotz suchen die Hersteller auch hier noch nach höchster Perfektion. Ocean will mit *EF2000*, dem Nachfolger von TFX, das Genre revolutionieren. Schwerpunkt des Flugis sind Geschwindigkeit und Missionen. Wenn man mit seinem Fighter durch die Wolkendecke bricht, um eine Staudamm-Mauer wegzubomben, kommt richtig gutes Flugfeeling auf. Aber auch die anderen Hersteller schlafen nicht. *Electronic Arts* gelangte durch die Heirat mit Jane-Books zu einem Informationsvorsprung, der anderen schwer zu schaffen machen dürfte. Jane Books sind der weltführende Spezialist in Sachen Militärtechnik. Der über 100 Jahre alte Verlag hat ein eigenes Büro im Pentagon und sitzt an den technischen Informationen so nahe wie der CIA. Die neugewonnenen Informationen flossen direkt in *AH64D-Longbow*, eine neue Hubschraubersimulation, sowie *Advanced Tactical Fighters* ein.

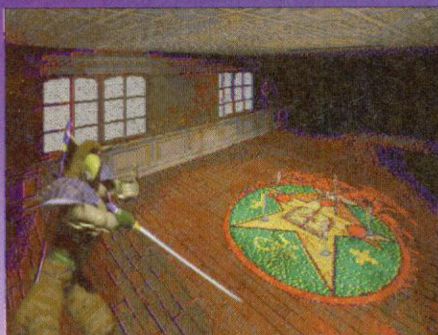
Du die Wanne ist voll (Shine)

## Freund oder Feind

Natürlich gab es auf der Messe noch jede Menge andere interessante Titel zu sehen – genug um das Heft zu sprengen. Auf der Heft-CD findet sich noch eine wesentlich größere Übersicht mit Screenshots und Kurztexten. Generell läßt sich sagen, daß die Spieler ein heißer Winter erwartet. Zwar halten sich die Hersteller mit völlig neuen Ideen zurück oder setzen zunächst einmal auf die erweiterten Hardwaremöglichkeiten der neuen Konsolen. Trotzdem ist man sich generell darüber einig, daß sich fast jeder Konsolenhit auch mit einem PC-Rechner spielen läßt und Konvertierungen in Planung sind. Überhaupt konnte man das folgende immer wieder hören, wenn man sich auf dieser Messe mit den zum Teil ganz jungen Entwicklern unterhielt: "Das Wichtigste ist doch, daß Spiele Spaß machen!" Schön zu wissen, daß dieses Ziel – wie die Messe tatsächlich auch ohne überragende Highlights bewies – wieder höchste Priorität im Geschäft mit der Computerunterhaltung hat. ❑

*sma/tom*

---



Realms of the Haunting: ein Adventure mit dem D**m-Touch




Fatal Racing: die etwas andere Rennsimulation

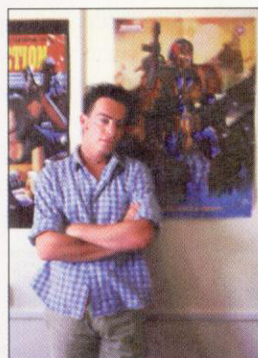
**Lange Zeit war es still um die Traditions-Spieleschmiede Gremlin Graphics. Doch das wird sich bald ändern. Große Dinge werfen da ihre Schatten voraus.**

# Phönix aus der Asche

REPORT

Die Geschichte von Gremlin ist wie eine Achterbahn: von einem Minibetrieb zu einem namhaften Unternehmen, das sich in der letzten Zeit ganz schön rar gemacht hat. Jetzt steht ein neuer Höhenflug bevor. Ganz im stillen Kämmerlein haben sich die Gremlins an neue Projekte gewagt. Wir waren vor Ort und haben uns bei der Softwareschmiede in Sheffield, in der Mitte Englands, umgesehen.

Die Motivation, die einem in dem weitverzweigten Firmengebäude entgegenkommt ist enorm. Die ca. 300 Mitarbeiter können sich jedenfalls nicht über mangelnde Arbeit beklagen. Mehrere Projekte laufen parallel, und jedes davon ist ein potentieller Bestseller. Wie in einem Bienenstock summt und brummt es überall. Nicht zuletzt brummen auch die Rechner, die allesamt neuester Generation sind. Unter einem Pentium 90 läuft bei Gremlin gar nichts. Bei den Grafikern und Animationskünstlern ist man zudem mit nicht gerade kleinen Silicon-Graphics-Maschinen ausgestattet. Übrigens sitzt in der Grafikabteilung auch Gregg Staples, der Zeichner des Kult-Comics Judge Dredd. Insgesamt hat man 1,2 Millionen englische Pfund in Hardware investiert. Zur Zeit wird in Sheffield für vier Plattformen entwickelt. Außer Material für Sonys Playstation und Segas Saturn sowie einem Virtual-Reality-Game für die Spielhalle steht natürlich die PC-Software ganz oben auf der Release-Liste. Gleich vier PC-Titel stehen in den nächsten Monaten zur Veröffentlichung an. Als erstes davon dürfte Fatal Racing in die Läden kommen, ein Action-Rennspiel mit zahlreichen neuen Features, die es so noch nicht auf dem PC gegeben hat: Loopings, Korkenzieher, Sprungschanzen und vieles mehr. Grafisch liegt man dabei auf der Höhe der neuesten Standards, und das im Netzwerk mit bis zu 16 Spielern. Eine erste Testfahrt bei Gremlin läßt auf jeden Fall nur eine Meinung zu: super! Actua Soccer (PC und Playstation) wird in Deutschland unter Ran-Soccer in die Läden gehen. Die Namensgleichheit mit der SAT1-Fußballshow ist natürlich nicht rein zufällig.



Judge-Dredd-Zeichner Greg Staples schafft bei Gremlin



Ebenfalls in der Mache: Software für die Virtual Reality

Greenwood sitzt derzeit an dieser deutschen Version, die ebenfalls noch vor Weihnachten erhältlich sein soll. Auch hier steht alles im Zeichen des Netzwerks: Bis zu 20 Spieler können sich um das runde Leder prügeln. Neu an dieser Sportsimulation ist auch die Technik. Mit einem aufwendigen Motion-Capture-System wurden die Animationen erstellt. Echte Fußballspieler wurden dazu mit Sensoren bestückt und mit zahlreichen Spezialkameras in ihren typischen Bewegungen aufgenommen. Die so ermittelten Daten wurden schließlich auf computergezeichnete Spieler übertragen und ins Spiel eingebaut. Wichtigstes Feature ist die stufenlos wählbare Perspektive für den oder die Spieler.

Danach steht ein Adventure in der guten alten LucasArts-Tradition auf dem Spielplan: Normality Inc. Was ungefähr genauso normal wäre wie eine Herde Giraffen in der Antarktis. Überzeugend war in diesem Adventure auf jeden Fall die Detailvielfalt. In der ersten spielbaren Version hatte bereits so ziemlich jedes Objekt eine Funktion. Letzter Star unter den neuen PC-Spielen ist Realms of the Haunting, ein First-Person-3D-Horror-Adventure. Der Spieler steuert sich dabei im Stile von D**m durch diverse Gebäude und Dungeons. Über die Rätsel schwieg man sich bei Gremlin noch aus, aber in Sachen Grafik und Steuerung zeigte man bereits sehr viel Liebe zum Detail. Doch das Game soll erst im nächsten Jahr auf den Markt kommen. ❑

*cus*

## Wolf im Schafspelz

Nach dem Besuch in Sheffield steht fest, daß Gremlin in Zukunft in der Top-Spieleszene wieder ein Wörtchen mitzureden hat. Jeder Titel ist ein potentieller Hit. Besonderes Augenmerk sollte man auf Fatal Racing und Ran-Soccer richten.

*Marcus*

# ES KANN NICHT NUR EINEN GEBEN:
# EIN ANTI-HIGHLANDER AUF ABWEGEN

Nur für PC CD-ROM

Auf diesen Helden hat die Welt gewartet: Archibald Applebrook, Büchereiangestellter einer winzigen Stadt in Schottland, Retter aller verfolgten Bücherwürmer und Inhaber des großen Verdienstkreuzes der Karteikarten-Schreiber.
Bis zu dem Tage, da er ein uraltes Expeditionstagebuch findet. Zusammen mit der hübschen Reporterin Melanie Mockingbird, macht er sich auf die Suche nach einer geheimnisvollen Stadt im Vulkan. Ein Antiheld im Schottenrock, der mit allem geizt – nur nicht mit Humor. Denn irgendwie kommt alles anders: Fast jeder entpuppt sich als Agent, fast jeder kennt nur sein eigenes Ziel, und Archibald muß natürlich, wie das nun mal so ist, die Welt ganz alleine retten!



PC (SVGA 256 Farben)



PC (SVGA 256 Farben)

Archibald Applebrook ist ein Comic-Abenteuer im klassischen 2D-Stil. Voller verrückter Ideen, Animationen, abgedrehten Soundeffekten, durchgeknallten Dialogen und höchst erstaunlichen Musikstücken.

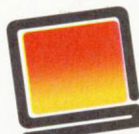
Bit für Bit eine Attacke auf die Lachmuskeln.

ARCHIBALD APPLEBROOK'S ABENTEUER



SOFTWARE 2000 Adventure

**Features:**
- über 65 bildschirmfüllende Super-VGA-Grafiken in brillanter Qualität
- jede Menge Soundeffekte, Dialoge, Musikstücke und Geräusche
- ein Riesen-Aufgebot an hervorragenden Comic-Animationen
- alle Dialoge vollständig mit digitalisierter Sprache ausgestattet
- Introfilm im Comic-Stil, Länge 2 Minuten



**SOFTWARE 2000**
Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 52 41) 98 60 10 (Mo-Fr, 11-13 und 14-18 Uhr) • Mailbox (0 52 41) 98 60 23

Z U   B E S U C H   B E I   L E G E N D

# Geschichten aus der Zukunft

Michael Dorn ist mit von der Partie

**Mit dem Adventure MISSION CRITICAL könnte für das Label Legend der Traum vom ganz großen Erfolg wahr werden. PC-Spiel-Korrespondent Derek dela Fuente erfuhr bei einem Besuch der Firma das Neueste über ihre Arbeit.**

REPORT


Nun fehlt nur noch Scotty


Im Notfall greift man zur Waffe

Dem englischen Label Legend war der ganz große Erfolg bisher noch nicht beschieden. Obwohl im Laufe einiger Jahre bereits eine ganze Reihe guter Computerspiele produziert wurde, wartet man immer noch auf einen wirklichen Publikumsrennner. **Mission Critical**, das neueste Spiel, könnte die Hoffnungen vielleicht erfüllen – nicht zuletzt wegen Michael Dorn, dem Hauptdarsteller des interaktiven Adventures, der allen Star-Trek-Fans als Lt. Worf bestens bekannt ist.

Aber wenn schon die Rede von Berühmtheiten ist: Auch der oberste Boß bei Legend selbst ist so etwas wie eine Legende im Spiele-Busineß. Bob Bates war nämlich früher Spieleautor bei Infocom, der Firma, die bis in die späten 80er Jahre hinein über 30 Textadventures produzierte. In Sachen Story und Spielablauf sind viele davon bis heute ungeschlagene Hits und werden nicht nur von Fans weiterhin heiß geliebt. Nachdem sich Infocom aufgelöst hatte, formierte Bates das neue Label, um wirklich frei zu arbeiten: “Wenn die Firma so weit ist, daß sie von selbst läuft, wird man mich auch wieder Spiele schreiben sehen.”

Schon jetzt läßt es sich der Chef nicht nehmen, bei jeder neuen Produktion dabei zu sein. Er schaut den Grafikern über die Schulter, gibt Tips, wie man manches besser machen kann und achtet darauf, daß seine Entwickler die Wünsche der angesprochenen Spieler niemals aus den Augen verlieren: Jedes Game muß eine Herausforderung bieten, soll aber fair bleiben und darf nicht mit einem allzu hoch angesetzten Schwierigkeitsgrad abschrecken.

## Kritische Mission

So wird auch Mission Critical sicher von der Einflußnahme Bates' profitieren. Es handelt sich nicht – und darauf legt der Legend-Chef besonderen Wert – um einen interaktiven Spielfilm, sondern um ein Science-fiction-Adventure. Die Story ist im Jahre 2134 angesiedelt, und der bereits er-



**Neben Michael Dorn ist auch Patricia Charbonneau (Robocop II) in Mission Critical zu sehen**

wähnte Michael Dorn verkörpert den Kapitän an Bord des Raumschiffs USS Lexington.

Seit 100 Jahren herrscht Frieden auf der Erde, die Völker sind vereint und werden von einer großen Staatsmacht regiert. Doch es gibt auch Widersacher, die der Meinung sind, daß Maschinen eine höhere Intelligenz besitzen als Menschen. Als die Nachricht laut wird, daß auf dem Planeten Persephone neue Technologien entwickelt wurden, machen sich nicht nur Dorn und seine Mannschaft auf den Weg dorthin, sondern auch die Feinde versuchen, als erste Hand an die Goodies zu legen.

Es kommt zur Konfrontation im All, und schließlich bleibt der Spieler als einziger an Bord der Lexington zurück. Da auch noch eine Nuklearbombe an Bord tickt und sehr bald hochgehen kann, ist es keine Frage, daß man sich anstrengen muß, um die Sache zu einem guten Ende zu bringen.

Bob Bates verspricht eine Vielzahl knackiger Rätsel und reichlich Videosequenzen auf insgesamt drei CDs. Über 400 verschiedene Räume warten darauf, mit Hilfe eines Point&Click-Systems vom Spieler erforscht zu werden. Schon bald soll das Spiel auf den Markt kommen, und eine deutsche Version ist ebenfalls bereits geplant.




**The Magic of Shannara: Gespenster à la carte**

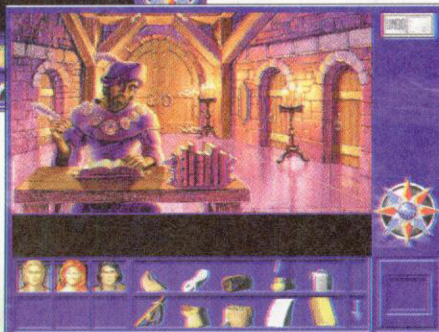
## Magisches

Mit **The Magic of Shannara** will Legend aber bald noch ein zweites Adventure im Vertrieb von Virgin fertigstellen, das die grafische Vielfalt und den Charme von *Legend of Kyrandia* bieten soll. Das ganze basiert auf den Romanen *The Sword of Shannara* und *Elfstone of Shannara* des Autors Terry Brooks und spielt in einer Zeit, als Zauberschwerter besondere Bedeutung hatten.

Eben solch ein Schwert zerspringt in 1000 Stücke, und für die Spieler gilt es, in der Rolle eines wackeren Helden die Einzelteile zu suchen und wieder zusammenzusetzen. Dazu braucht man aber die Unterstützung von vier verschiedenen Rassen, die einander spinnefeind sind. Erst einmal muß also Frieden gestiftet werden – aber das ist leichter gesagt als getan ...

Die Musik zum Spiel – soviel am Rande – wurde übrigens von "The Fatman" geschrieben, der auch für den atmosphärischen Sound zu *The 7th Guest* verantwortlich zeichnete. Bis Weihnachten soll auch dieses Game (ebenfalls auf drei CDs) fertiggestellt sein.





**The Magic of Shannara: Mit ihnen kann man reden**

## Nomen est omen

Für 1996 sind weitere neue Titel geplant, die zumindest neugierig machen. Einer davon dreht sich um das Thema Werwolf und soll auf den Geschichten der "Werwolf"-Serie mit Jack Chalker basieren. Ein weiteres Spiel nimmt sich die Buchserie "Callaghan's Cross Time Saloon" von Spider Robinson zum Vorbild. Josh Mandell, der früher bei Sierra unter anderem an *Freddy Pharkas* beteiligt war, hat sich des letztgenannten Produkts angenommen und möchte bereits im nächsten Frühjahr ein komplettes Spiel präsentieren.

Schließlich konnte der Besuch bei Legend natürlich nicht ohne die Frage beendet werden, ob man plane, weitere ehemalige Infocom-Mitarbeiter an den neuen Projekten zu beteiligten. Bob Bates mußte allerdings bedauern: "Ich habe es versucht, aber außer Steve Meretzky, der bei Activision mit der Umsetzung von *Planetfall* beschäftigt ist, und einem Designer, der es aber vorzieht, andere Dinge zu machen, ist keiner mehr im Geschäft." ❑

*ddf/kate*

## Bob Bates privat



*Welches sind Ihre Lieblingsspiele?* Monkey Island, Eric the Unready.

*Was für ein Auto fahren Sie?* Toyota Cameree und Dogde Neon.

*Vor welcher Person aus der Softwareindustrie haben Sie den größten Respekt?* Steve Meretzky (weil er der lustigste ist), Ron Gilbert (weil er einer der besten Spieledesigner ist).

*Welchen Hobbys gehen Sie nach?* Ich lese!

*Wer ist Ihr Lieblingsautor, und was haben Sie zuletzt gelesen?* "Good Omens" von Terry Pratchett: Das habe ich schon mal gelesen und lese es auch immer wieder. Ich mag vor allem humoristische Schreiber wie P.G. Wodehouse.

*Welche Persönlichkeit aus Geschichte oder Gegenwart würden Sie gerne einmal treffen?* Thomas Jefferson ist interessant, aber William Shakespeare wäre noch besser.

*Welchen Film sahen Sie zuletzt?* Der letzte, den ich mit meinem fünfjährigen Sohn sah, war "Aladdin"; aus eigenem Interesse habe ich "Vier Hochzeiten und ein Todesfall" angeschaut.

*Wenn man die bisherige Entwicklung der Spieleindustrie in einer Skala von 1 bis 10 ihrer Möglichkeiten darstellen sollte, wo würden Sie sie ansiedeln?* Zwischen zwei und drei – wir stehen noch am Anfang.

*Was würden Sie tun, wenn Sie nicht in der Spieleindustrie wären?* Ich würde schreiben.







Dune II von Westwood

Erbe des Titan: zusätzliche Missionen für Battle Isle 2 von Blue Byte



Metal Marines von Mindscape

Crusade von Greenwood




THEMA

SO SPIELT MAN STRATEGIE-SPIELE

# Bildschirmschlachten

**Für viele Spieler stellen Strategiespiele ein rotes Tuch dar: zu schwer, zu komplex und überhaupt! Aber mit den richtigen Tips geht alles viel leichter als man denkt. Das beweist ein Blick auf typische Vertreter des Genres.**



Eine erweiterte Fassung dieses Beitrags mit speziellen Tips zu einzelnen Spielen ist im Magazin auf der Heft-CD zu finden.

Das Genre der Strategiespiele läßt sich in zwei Hauptkategorien einteilen. Spiele in Echtzeit bilden die eine Gruppe, Games, die rundenweise gespielt werden, die andere. Beide Varianten haben Vor- und Nachteile, die man kennen sollte.

Rundenweise bedeutet, daß jeder Spieler (ähnlich wie bei den meisten Brettspielen) erst dann am Zug ist, wenn ein anderer seinen beendet hat. Man kann also bei derartigen Games in aller Ruhe das Spielfeld studieren, um dann taktisch überlegt vorzugehen. Demgegenüber steht der Nachteil, daß man nach Beendigung des eigenen Zuges bis zur nächsten Runde keine Eingriffsmöglichkeit mehr hat.

Bei Spielen, die in Echtzeit ablaufen, befehligen alle beteiligten Spieler ihre Einheiten zur gleichen Zeit. Man hat also ständig die Chance, direkt in beliebige Entwicklungen einzugreifen. Der Nachteil: Höchste Konzentration ist gefordert, und nach kleinen Patzern verliert man schnell einmal die Übersicht.

## Ruhig in die Runde

Welche Art von Strategiespielen man bevorzugt, ist eine Frage des persönlichen Geschmacks. Für beide Kategorien gibt es allerdings eine Reihe von strategischen und taktischen Grundregeln, die für ein erfolgreiches Spiel beachtet werden sollten.

Bei Spielen mit Runden kommt das "3A"-Prinzip zur Anwendung: anschauen, analysieren, auswerten! Zuerst sieht man sich alle auf dem Spielfeld befindlichen Einheiten ganz in Ruhe an. Sind Teile des Spielfelds noch unsichtbar (z. B. bei *Battle Isle 2*), dann kümmert man sich als erstes um die Aufklärung.

Im Beispiel schickt man eine schnelle Einheit oder ein Fahrzeug mit hoher Aufklärungsreichweite

nach vorne, denn für eine vernünftige Planung der nachfolgenden Schritte benötigt man eine gute bis sehr gute Übersicht über alle Langstreckenwaffen des Gegners. Dazu zählen bei Battle Isle Raketen und Artillerie sowie Flugzeuge.

Als nächstes analysiert man die Situation, indem man Fragen wie die folgenden beantwortet: Wie

## Spezialstrategien

1. Füttern

Das "Füttern" (Bild 1) ist eine relativ einfache, wenn auch ziemlich effektive Taktik. Dabei werden dem Gegner kleine und schnell zu ersetzende Einheiten in großer Menge entgegengeschickt, gleichzeitig nähern sich von den Seiten schwere Einheiten. Während der Gegner mit diesem "Futter" beschäftigt ist, demontiert man in Ruhe seine Basis.

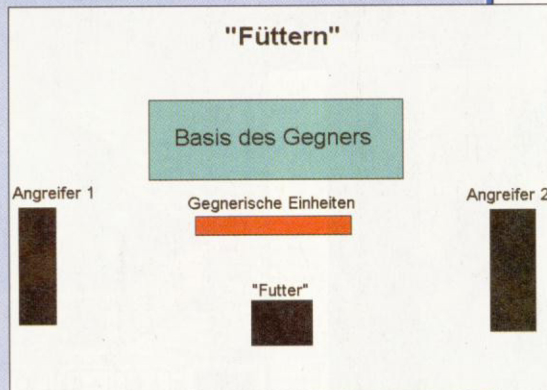



**Bild 1: Das "Füttern"**

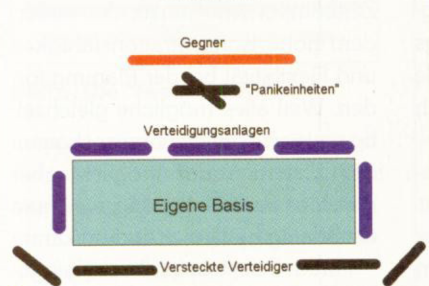



**Bild 2: Die "Basisfalle"**

2. Basisfalle

Die "Basisfalle" (Bild 2) ist ein Täuschungsmanöver. Ein Großteil der schweren Einheiten wird hinter der eigenen Basis postiert, aber so, daß alle schnell nach vorne ziehen können. Nun läßt man die kleinen Einheiten vor der Basis wild hin- und herkurven, um den Eindruck zu erwecken, man sei in Panik. Unbesonnene Computergegner werden sich eine solche scheinbar günstige Gelegenheit nicht entgehen lassen und gehen zum Angriff über. Sobald die Einheiten der Gegenseite vor der Basis angekommen sind, schnappt die Falle zu. Häufig ist anschließend der Weg zur Feindbasis frei.

3. Angsthase

Kommt ein Gegner nicht aus seiner Basis oder seinem Versteck heraus (Bild 3), postiert man zuerst ein paar mittlere Einheiten und Distanzwaffen in der näheren Umgebung. Nun läßt man ein bis zwei schnelle Einheiten bis zu seiner Position fahren, scheucht ihn damit auf und zieht sich dann in Richtung der zuvor stationierten restlichen Einheiten zurück. Die verfolgenden Einheiten des Gegners werden dann relativ einfach aufgerieben.

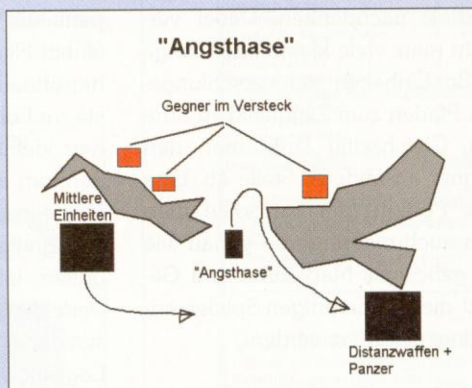



**Bild 3: Der "Angsthase"**



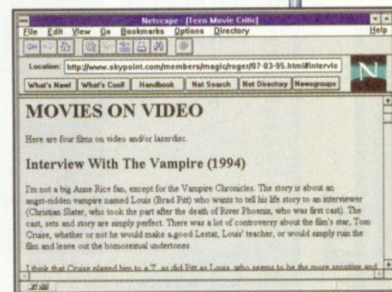
## Surfin' WWW
### Andreas Lober unterwegs im Internet

Im Herbst rückt der Computer wieder mehr in den Mittelpunkt des Interesses. Das bedeutet auch Hochkonjunktur fürs Netsurfen. Für den Monat November findet Ihr hier die monatliche Ration interessanter Links:

**NASCAR-Racing** hat weltweit Freunde. Warum nicht mal gegen diese eine Meisterschaftssaison spielen? In den USA soll das schon in Echtzeit möglich sein. Hierzulande sind die Netze allerdings noch zu lahm. Spaß machen aber auch die Rennserien, bei denen aus eingeschickten Ergebnissen weltweite Meisterschaftstabellen errechnet werden. Genaueres erfahrt Ihr unter

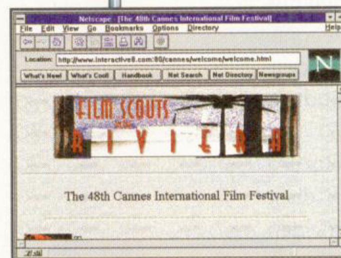
*http://www.webcom.com/~zyllyx*

Außerdem gibt's dort auch Links zu Indy-Car-Rennserien. Einen ausführlichen Bericht dazu enthält die aktuelle *PC Spiel Special.*




Wer wie Vera Filme mag, sollte sich einmal **Teen Movie Critic** zu Gemüte führen. Der Autor ist gerade mal 16, und er scheint den halben Tag vor der Flimmerkiste oder der Leinwand zu verbringen. Der Rest der Welt profitiert davon: Unter

*http://www.skypoint.com/members/magic/roger/teencritic.html*

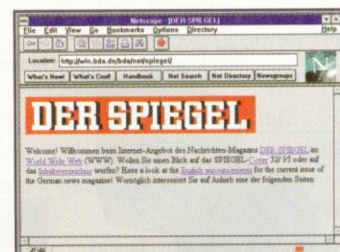



gibt's jede Menge Filmbesprechungen. Schon eine Weile vorbei ist das **48. Filmfestival von Cannes**. Wer trotzdem noch an Klatsch, Tratsch und den Preisträgern interessiert ist oder sich einen Vorgeschmack aufs nächste Jahr holen will, schaut rein bei

*http://www.interactive8:com/cannes/welcome/welcome.html*

Die WWW-Adresse, von der wirklich jeder schon mal etwas gehört haben sollte, wollen wir Euch nicht vorenthalten. **Der Spiegel**, das traditionsreiche Nachrichtenmagazin, ist online und serviert ausgewählte Artikel unter

*http://win.bda.de/bda/nat/spiegel*




Und damit verabschiede ich mich bis zum nächsten Monat oder zu einer privaten Mail:

*andreas.lober@student.uni-tuebingen.de*



Frontlines von Impressions

Jagged Alliance von Sir-Tech




Warcraft von Interplay

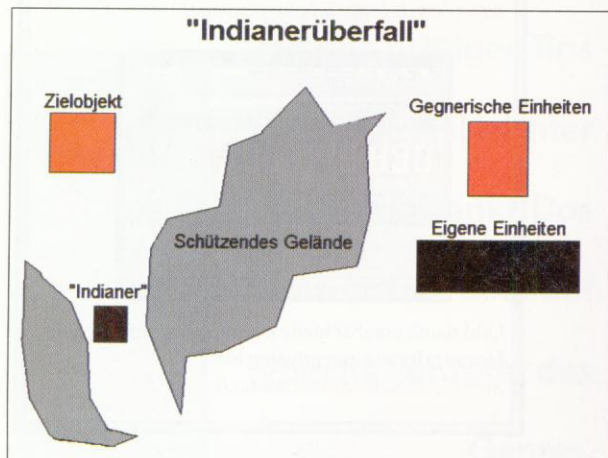



XCOM von Microprose

stark sind die eigenen Einheiten, wie mächtig (und zahlreich) die des Gegners? Gibt es besondere Geländemerkmale wie Wälder, Berge, Schluchten, Pässe usw.? Lassen sich diese zum eigenen Vorteil nutzen? Sind noch andere Gegner oder auch Verbündete auf dem Feld? Wenn ja, wie stark sind diese Verbände?

Zu beachten sind auch die eigenen Zugmöglichkeiten, wenn sich diese von Runde zu Runde unterscheiden. Ermöglicht ein Spiel in diversen Levels jeweils nur den Bau spezieller Einheiten, dann stecken in der Regel nützliche Hinweise dahinter. Kann man zum Beispiel in einer bestimmten Situation Flugzeuge bauen, dann

**Bild 4: Der "Indianerüberfall"**




darf man mit einer entsprechend leistungsfähigen Luftabwehr beim Gegner rechnen, der dafür allerdings selbst nicht über starke Luftverbände verfügt. Entsprechendes gilt natürlich auch im umgekehrten Fall.

Schließlich werden die gewonnenen Informationen ausgewertet. Einheiten mit großer Reichweite stehen am besten hinter Bergen oder in der Nähe von Schluchten. Für ausreichenden Schutz dieser Einheiten vor direkten Angriffen ist ebenfalls zu sorgen. Fabriken und Werkstätten sollten gebaut oder erobert werden.

Gilt es, besondere Gebäude zu erobern oder zu zerstören, sollte man über einen "Indianerüberfall" (Bild 4) nachdenken. Dabei versucht man, viele kleine oder einige große Einheiten auf verschlungenen Pfaden zum Zielobjekt zu bringen. Gleichzeitig lenkt man den Gegner an anderer Stelle ab. Eine gute Portion Intuition sollte man aber auch mitbringen - genau wie ein gehöriges Maß Ruhe und Geduld, die von derartigen Spielen unbedingt gefordert werden.

## Wenn die Zeit rennt

Vom Prinzip her gilt die "3A"-Regel auch für Strategiespiele, die in Echtzeit ablaufen. Nur kommt hier eine Zeitkomponente hinzu, die außerdem hohe Konzentrationsfähigkeit und Flexibilität bei der Planung fordert. Weil alles mögliche gleichzeitig passiert, ist weit vorausschauendes Planen kaum möglich, aber meistens auch nicht nötig, weil man die Strategie jederzeit ändern kann.

Paradebeispiele für diese Kategorie von Strategiespielen sind *Dune II* und *Warcraft*. Besonders wichtig ist es, die Gegner jederzeit und überall im Auge zu behalten. Selbst die kleinste gegnerische Einheit kann, wenn sie längere Zeit übersehen wird, großen Schaden anrichten.

Geht man selbst zum Angriff über, dann ist besonders die "Klumpentaktik" (sämtliche Einheiten auf einem Fleck) äußerst ineffektiv und hat oftmals schwere eigene Verluste zur Folge. Vielmehr sollten mehrere kleine Truppen gebildet werden, um an verschiedenen Stellen (Armeen oder Basen des Gegners) anzugreifen. Wichtig bei allen Angriffen ist das Zerschlagen von Verteidigungseinrichtungen, Radarstationen und Fabriken, um die Logistik der Widersacher zu unterminieren.

Bei Großoffensiven hingegen bewähren sich sehr oft die "fahrenden

Festungen" (Bild 5): Einige Distanzeinheiten werden rundherum mit schweren Panzern umgeben und direkt vor die Feindbasis gezogen.

Ist der Gegner schon stark geschwächt, beginnt man mit der "Feuerwalze" (Bild 6). Alle schweren Einheiten werden in einer Linie

"Fahrende Festung"

Basis des Gegners




**Bild 5: Die "fahrende Festung"**

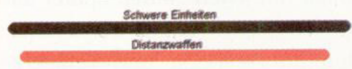



**Bild 6: Die "Feuerwalze"**

formiert, und in einigem Abstand dahinter postiert man die Langstreckeneinheiten. Damit "walzt" man über die restlichen Einheiten des Gegners hinweg.

Müssen spezielle Rohstoffe eingesammelt werden, um neue Fahrzeuge zu produzieren, hat diese Aufgabe höchste Priorität. Ohne entsprechenden Nachschub ist der Kampf so gut wie verloren. Deshalb sollten Spezialfahrzeuge für solche Tätigkeiten besonders gut beschützt werden.

Die eigene Basis sollte mit einer "gestaffelten Verteidigung" (Bild 7) geschützt werden. Dazu werden in

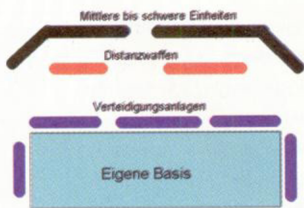



**Bild 7: Die "gestaffelte Verteidigung"**

Richtung des Gegners mehrere Einheiten in einigem Abstand zur Basis formiert. Auch hier ist wieder folgender Aufbau am effektivsten: schwere Panzer nach vorne, Raketenwagen und Artillerie knapp dahinter.

### Für den Notfall

Trotz aller Vorbereitung und sorgfältiger Planung ist es manchmal doch unumgänglich, sich aus einer lokalen Auseinandersetzung zurückzuziehen. Für beide Kategorien von Strategiespielen sind grundsätzlich drei Methoden zu empfehlen:

Beim "geordneten Rückzug" werden alle Einheiten der Reihe nach aus dem Kampfgebiet zurückgezogen, zuerst die stark beschädigten, zuletzt die noch mehr oder weniger intakten. Wichtig ist gute Deckung, die dem Gegner aber lediglich das Weiterkommen so schwer wie möglich machen muß. Dafür können auch gut gepanzerte, aber sonst kaum noch brauchbare Fahrzeuge eingesetzt werden.

Methode Nummer zwei ist der teilweise Rückzug. Dabei werden nur die beschädigten Einheiten zurückgezogen, bei denen sich eine Reparatur wirklich lohnt. Alle anderen Einheiten kämpfen weiter und blockieren gleichzeitig den Vormarsch des Gegners. Diese Methode ist am schwierigsten zu handhaben, weil man auf nicht allzuweit entfernte Werkstätten und Fabriken angewiesen ist. Sie ist aber auch am effektivsten im Hinblick auf die globale Auseinandersetzung.

Die dritte Methode bedeutet den totalen Rückzug: Alle Einheiten werden ungeachtet ihres Wertes oder der Beschädigungen komplett zurückgezogen. Diese Form des Rückzugs läuft am besten im Zickzack ab, und die Fluchtwege der verschiedenen Einheiten sollten sich häufig überschneiden. Auf diese Weise kann der Gegner so verwirrt werden, daß er sich unter Umständen sogar seinerseits zurückzieht. Trotzdem sollte der totale Rückzug nur im Notfall in Betracht gezogen werden. Für Mutige gibt es sogar eine vierte Möglichkeit. Man versucht, beschädigte Einheiten *hinter* die feindlichen Linien in Deckung zu bringen und anschließend entweder mit entsprechenden Einheiten abzutransportieren oder mit mobilen Reparatureinrichtungen wieder flottzumachen. Das ist zwar sehr riskant, bringt aber bei Erfolg enorme Vorteile beim nächsten Angriff, weil man von zwei Seiten attackieren kann.

### Strategie ganz anders

Sehr beliebt sind auch die strategischen Spiele, in denen man statt Fahrzeugen und Armeen spezielle Einsatzkommandos befehligt. Beispiele dafür sind *Syndicate*, *X-COM* oder *Jagged Alliance*. Zwar garantiert auch dort das "3A"-Prinzip den sicheren Grundstein zum Erfolg, aber die Taktiken sehen etwas anders aus.

Jedes einzelne Mitglied einer Eingreiftruppe verfügt über spezielle Eigenschaften (ähnlich wie in Rollenspielen). Zum Beispiel ist einer medizinisch versiert, ein anderer kann mit schweren Waffen hantieren, und wieder ein anderer beherrscht den Nahkampf perfekt. Auf die richtige Zusammenstellung kommt es an, denn ein Trupp von vier Scharfschützen beispielsweise nützt wenig, wenn der Einsatz in den dichten Dschungel führt.

Die Mitglieder der Eingreiftruppe müssen sich gegenseitig unterstützen können. Trotzdem dürfen sie keinesfalls in geschlossener Formation vorrücken. Einen solchen Stellungsfehler nutzen die Gegner in der Regel erbarmungslos aus.



**Strategisches Vorgehen in Battle Isle 2**

Der Film "Aliens" könnte als Lehrmaterial dienen. Beim Eindringen in die Kolonie decken sich die Marines des Spezialkommandos gegenseitig über die rechte und linke Flanke, während einer die Tür öffnet. So weit, so richtig. Im Aliengebiet hingegen stehen später alle auf engstem Raum beisammen. Dumme Aktionen und schlechte Sichtverhältnisse (einer bekommt die ganze Munition, der ungeplante Einsatz von Flammenwerfern führt zu starker Rauchentwicklung) machen den versteckten Gegnern das Spiel leicht und führen bald zum Verlust mehrerer Teammitglieder und jeder strategischen Initiative. ❑

*Thorsten Becker/sma*

## Strategiespiele im Überblick

| Programm | Preis | Hersteller | Thema |
|---|---|---|---|
| Crusade | ca. 100 DM | Greenwood | Ritterschlacht im Mittelalter (Runden) |
| Dune II | ca. 50 DM | Westwood | Zukunftskrieg um wichtige Rohstoffe (Echtzeit) |
| Erbe des Titan (Battle-Isle-2-Scenery-Disk) | ca. 50 DM | Blue Byte | Science-fiction-Schlacht um den Planeten Chromos (Runden) |
| Frontlines | ca. 100 DM | Impressions | Im Auftrag der Regierung gegen Rebellen (Runden) |
| Jagged Alliance | ca. 100 DM | Sir-Tech | Die Befreiung einer Insel aus der Hand von Gangstern (Runden) |
| Metal Marines | ca. 100 DM | Mindscape | Roboterschlacht um die Macht auf der Erde (Echtzeit) |
| Warcraft | ca. 100 DM | Interplay | Orcs und Menschen streiten in einer Fantasywelt (Echtzeit) |
| XCOM – Terror from the Deep | ca. 100 DM | Microprose | Eine Geheimorganisation verteidigt die Erde gegen Invasoren aus dem All (Runden) |

THEMA


Interplay
DISTRIBUTED BY
Acclaim
Entertainment GmbH

# Cheaten, aber richtig (3)

**Im vorerst letzten Teil der Cheat-Know-how-Serie dreht es sich um sogenannte Ingame-Cheater. Mit diesen feinen Tools läßt sich auch bei den hartnäckigsten Fällen ein Mogelmodus realisieren.**



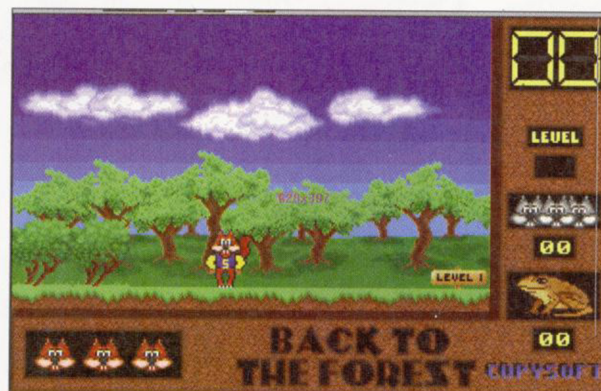
Wie Ihr Euch bei Spielen, die ein Savegame anlegen, einen Heimvorteil schafft, wurde bereits in den ersten beiden Teilen des Cheat-Kurses ausführlich erläutert. Wie geht der ambitionierte Hacker jedoch vor, wenn es sich bei dem Game um ein Jump'n'Run handelt? Üblicherweise habt Ihr bei solchen Spielen keine Speichermöglichkeit, sondern erhaltet im günstigsten Fall am Ende jedes Levels ein Paßwort, mit dem Ihr bei späteren Sitzungen die bereits gespielten Levels wieder überspringen könnt.

Deshalb bietet es sich an, einen Level zu spielen, das erhaltene Paßwort zu notieren und danach mit einem Suchprogramm in allen Dateien, die zum Spiel gehören, nach dem notierten Text zu suchen. Werdet Ihr auf diese Weise fündig, braucht Ihr Euch nur in der Nähe der Fundstelle umzusehen und werdet ziemlich schnell die restlichen Paßwörter ermitteln. Dummerweise kennen die meisten Spieleprogrammierer den Trick und treffen Vorsichtsmaßnahmen.

In den meisten Fällen besteht das Paßwort aus einer Kombination von Buchstaben, Zahlen oder Symbolen. In diesem Fall könnt Ihr Euch die Suche gleich schenken, da Ihr mangels vernünftiger Suchkriterien kaum etwas finden werdet. Werden dagegen Klartextpaßwörter vergeben, die sich trotz hartnäckiger Suche nicht finden lassen, haben die Programmierer die Paßwortliste verschlüsselt. Auch in diesem Fall sind fortgeschrittene Hacktechniken unumgänglich. Damit sich auch ein Nicht-Profi in den Genuß von Unverwundbarkeit und unerschöpflichen Geldmittel bringen kann, wurden die sogenannten Ingame-Cheater entwickelt.

### In the Game

Im Grunde genommen ist die Vorgehensweise bei Ingame-Cheatern die gleiche wie bei der Analyse von Savegames. Ein Savegame repräsentiert einen kleinen Ausschnitt aus dem Rechnerspeicher, in dem sich die für den Spielablauf notwendigen veränderlichen Werte befinden. Speichert das Game diese Werte nicht ab, muß man das laufende Spiel anhalten und den kompletten Speicher durchsuchen. Das ist genauso kompliziert wie es sich anhört.




***Ein Beispielprogramm unserer Heft-CD. Drei Füchse sind zuwenig ...***

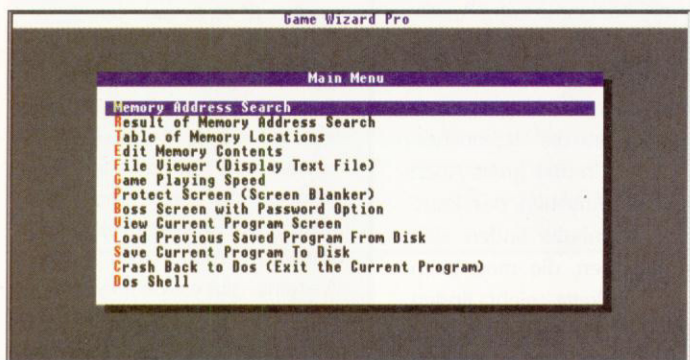
Zum einen lassen sich moderne Spiele nicht so ohne weiteres anhalten, zum anderen gibt es Dutzende von Möglichkeiten, wie der Speicherbereich oberhalb von 1 MB verwaltet werden kann. Und schon bei einem normal ausgebauten PC muß man heutzutage 4 MB, sprich 4 Millionen Speicherstellen, durchsuchen. Außerdem benötigt man, wie bei der Analyse eines Savegames, mehrere Suchläufe, um veränderte Werte zu finden. Als letzte Schwierigkeit kommen dann noch die sogenannten DOS-Extender wie DOS4GW hinzu. Diese Extender schalten bei ihrem Start die normalen DOS-Funktionen zum Speichermanagement ab, verwenden ihre eigenen schnellen Routinen und dulden kein anderes Programm im Speicher. Von Hand ist dieser Berg an Schwierigkeiten kaum auszutricksen. Was man braucht, ist ein Toolprogramm oder im Extremfall eine Zusatzhardware, um an die gewünschten Speichersuchfunktionen heranzukommen.

### Auf der Lauer

Ein solches Tool ist der Game Wizard Pro, im folgenden GW genannt. Das Programm wird vor dem Start des zu cheatenden Spiels aufgerufen und teilt dem Anwender mit, daß es sich soeben im Speicher verankert hat und mit einer bestimmten Tastenkombination jederzeit wieder aufgerufen werden kann. Als nächstes wird das Spiel gestartet. Nachdem eventuelle Intros abgelaufen sind und Ihr Euch im ersten Level befindet, notiert Ihr die Anzahl der Leben, Waffen oder die Geldmenge und ruft GW mit der angegebenen Tastenkombination auf. Wenn alles geklappt hat und das Spiel während des Ladens GW nicht wieder aus dem Speicher geschmissen hat, seid Ihr ein ganzes Stück weiter.

Erscheint das Cheat-Menü nicht, solltet Ihr das Spiel noch mal verlassen und versuchen, GW mit dem Parameter /X aufzurufen. Verweigert das Spiel danach immer noch die Zusammenarbeit, bleibt nur noch die Lösung, ihm mit dem Hardware-Cheater Action Replay zu Leibe zu rücken. Dazu später mehr. Hat dagegen alles geklappt, befindet Ihr Euch mitten im Cheat-Wunderland. Die auf der Heft-CD befindliche GW-Shareversion hat zwar einen einge-

schränkten Funktionsumfang und erlaubt nur eine einfache Suche, aber anhand der Menüpunkte ist schon zu erkennen, was die Vollversion so alles zu bieten hat. Neben dem wichtigsten Menüpunkt *Suchen*, kann die Vollversion auch noch erweiterte Suchfunktionen ausführen, ein momentan laufendes Spiel abspeichern und später wieder laden, eine beliebige Textdatei anzeigen, im Speicher blättern und, und, und ...




***Der Game Wizard arbeitet im Hintergrund***

### Search Me

Schwerpunkt des Systems ist jedoch das Erzeugen von Cheat-Codes. Diese Cheats bestehen bei den Ingame-Trainern im allgemeinen aus einer mehrstelligen Zahl, in der Speicheradresse und Wert codiert sind. Diese Codes haben den Vorteil, daß Ihr sie problemlos an Freunde und Bekannte weitergeben könnt, wenn Ihr sie gefunden habt, oder daß Ihr ganze Codelisten aus Fachzeitschriften bzw. Mailboxen eintippen könnt.

In der Shareversion verwendet GW leider nur einen Cheat-Code pro Spiel, aber das sollte fürs erste reichen. Um den richtigen Code zu finden, sucht Ihr zunächst einmal nach der momentan angezeigten Menge Spielerleben. Hier ist eine gametypische Eigenart zu beachten. Die tatsächlich im Speicher vermerkte Anzahl an Leben kann sich um den Faktor 1 von der Anzahl am Bildschirm angezeigter Leben unterscheiden, wenn es ein nulltes Leben gibt. Zeigt das Game etwa drei Restleben an, müßt Ihr unter Umständen nicht nur nach dem Wert 3, sondern auch nach der 2 suchen.

Beim ersten Suchlauf durchforstet GW den kompletten Speicherbereich nach dem Suchkriterium und notiert alle übereinstimmenden Speicherstellen in einer Datei. Das kann bei einem Speicherausbau von 16 MB schon mal eine ganze Weile dauern. Ist GW fertig, beendet Ihr den Cheater und nehmt das Spiel wieder auf.

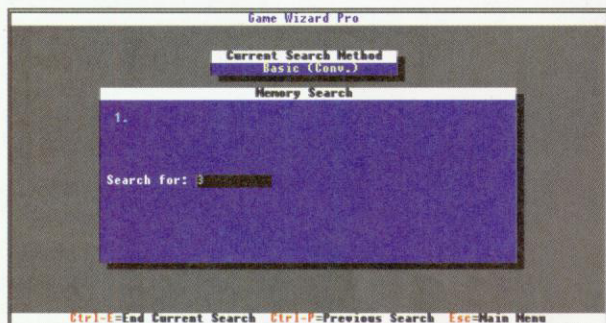
In altbekannter Manier werden die Leben des Helden jetzt rücksichtslos verpulvert, und nach jeder Änderung der Anzei-

## BACKUP

Mit diesem Teil des Cheat-Kurses werden die Tools auf der Heft-CD mitgeliefert, und die Hackversuche wechseln von der Theorie zur Praxis. Wer mit dem Hexeditor eine Datei ändert, sollte sich vergegenwärtigen, daß die Daten nach einem Start eventuell nicht mehr in die richtige Reihenfolge gebracht werden können. Daher solltet Ihr von jeder Datei, die Ihr ändert, *unbedingt* vorher eine Sicherheitskopie anlegen. Ansonsten besteht die Gefahr eines irreparablen Fehlers.

ge wird ein neuer Suchlauf gestartet. GW durchsucht nun alle im vorigen Durchgang gespeicherten Stellen, ob sich eine oder mehrere auf den neuen Suchwert verändert haben. Die Anzahl der gefundenen Speicherstellen wird nach jeder Analyse geringer, und auch die Suchgeschwindigkeit nimmt zu.

Nach einigen Durchläufen bleibt eine überschaubare Anzahl (im günstigsten Fall eine) gefundener Speicheradressen übrig, und Ihr könnt testweise die Speicherstellen verriegeln lassen. GW schreibt den zu verriegelnden Wert in eine Routine, die ca. 50mal pro Sekunde aufgerufen wird, und überprüft, ob sich der verriegelte Wert verändert hat. Wenn dies zutrifft, schreibt die Routine den alten Wert in die Speicherstelle zurück, bevor das Spiel etwas davon merkt.




*Die Suche nach den drei Leben*

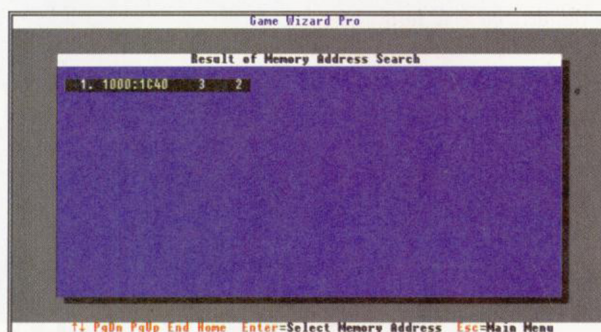
Zurück im Game, werft Ihr Euch vor den erstbesten Feind und beobachtet die Lebensanzeige, während der Held massakriert wird. Stirbt der Held und die Lebensanzeige flakkert nur einmal kurz auf, ohne sich zu ändern, habt Ihr gewonnen. Mit der GW-Tastenkombination wird der Cheater wieder aufgerufen, die gefundene Codenummer wird mit einem Infotext wie "Unendliche Leben" versehen und kann nun abgespeichert werden. Wollt Ihr das Spiel zu einem späteren Zeitpunkt wieder aufnehmen, ladet Ihr vor dem Start GW, ruft im Spiel das Cheat-Menü auf und könnt den ermittelten Wert laden und mit einem Klick aktivieren. Eleganter und einfacher ist das kaum zu machen.

## Hardcore

Noch etwas brachialer geht das Action Replay vor. Die kleine Steckkarte wird in den Rechner gebaut und mit einem externen Schalter aktiviert. Die Zusatzhardware ist in der Lage, den Prozessor selbst anzuhalten, und hat ein paar KB Speicher on board, in dem der momentane Zustand von Grafikkarte, Prozessor, Timer, Interrupts und Speicher zwischengelagert wird. Der Rechner hat keine Chance, etwas von der Manipulation zu merken. Auch das Action Replay bietet neben dem Cheat-Finder noch eine ganze Menge nützlicher Zusatzoptionen, über die sich Cheat-Profis freuen.

Spieleredakteure schätzen zum Beispiel besonders die Screenshotfunktion, die fast immer greift. Auch beim schnellen Ansehen des kompletten Speicherinhalts finden sich viele Informationen, die man beim Suchen auf Diskette nicht finden konnte. Da sich das Programm lauffähig im Speicher befindet, sind alle vorher eventuell verschlüsselten oder komprimierten Paßwortlisten und Cheat-Codes im Klartext zu lesen. Der integrierte Debugger erlaubt sogar eine Analyse des laufenden Programmcodes und ermöglicht Assembler-Cracks auch das Auffinden von verborgenen Tastenkombinationen und anderen Geheimnissen.

Action-Replay-Codes sind weltweit sehr verbreitet und lassen sich in hohen Stückzahlen in Online-Diensten, Mailboxen oder Spielemagazinen finden. Leider sind die Codes, die GW erzeugt, nicht mit denen vom Action Replay kompatibel, aber dafür ist eine Registrierung des nützlichen Tools auch wesentlich billiger als die Zusatzsteckkarte und trotzdem bei gut 90 % aller Games erfolgreich.




*Schon im zweiten Suchdurchgang fündig*

## Break & Save

Selbst wenn sich absolut keine Cheat-Codes finden lassen, könnt Ihr über die Realtime-Save-Funktion der Ingame-Cheater noch etwas erreichen. Bei beiden Programmen gibt es die Möglichkeit, den kompletten Zustand von Rechner und Speicher zu sichern. Die Tools sammeln dann alle Informationen, die in irgendeiner Form zu finden sind, in einer Datei und können zu einem späteren Zeitpunkt exakt den gleichen Zustand wiederherstellen.

Wenn Ihr Euch also durch vierzig Level gekämpft habt, um dann festzustellen, daß der letzte Endgegner einen unverhältnismäßig hohen Schwierigkeitsgrad hat, könnt Ihr kurz vor Erreichen der schwierigen Stelle zwischenspeichern und müßt bei einem Mißerfolg nicht wieder durch alle vorhergehenden Level. So lassen sich Spiele künstlich um eine Savefunktion erweitern. Bei beiden Programmen solltet Ihr jedoch beachten, daß bei dieser Methode die momentane Rechnerkon-

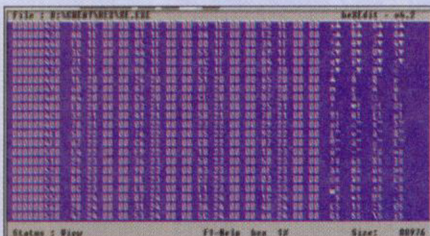
## Action Replay

Wie macht man Screenshots von einem so hartnäckig speicherresidenten Programm wie dem Action Replay? Alle Versuche scheiterten, deshalb gibt's nochmal einen Extra-Kasten. Das Action Replay ist eine Zusatzhardware, die laufende Spiele anhält und ein Durchforsten des Speichers ermöglicht. Neben den beschriebenen Cheat-Findern hat das Modul jedoch noch ein paar andere Features zu bieten. Zum Beispiel der eingebaute Screengrabber, der Screenshots im PCX-Format aus wirklich jeder Software heraus machen kann. Weiterhin gibt es Memory-Dumper, einen Disassembler, eine Hardware-Slow-Motion-Funktion und einen Sample-Finder, der den ganzen Speicherbereich in akustischer Form scannt und das Abspeichern von Sounds im WAV-Format ermöglicht.

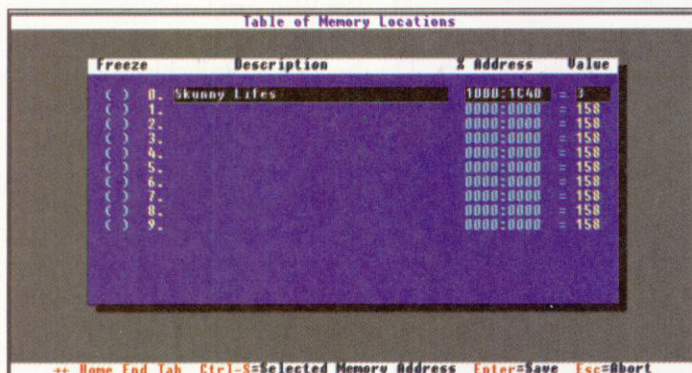
**Preis: ca. DM 120**
**Lieferant: Data Flash GmbH**
**Wassenbergstr. 34**
**46446 EMMERICH**
**Tel.: 02822/68545**

## Hexeditor

Ebenfalls auf unserer Heft-CD enthalten: der Hexeditor XE. Dieses nützliche Sharewareprogramm ist praktisch selbsterklärend, kann nach Hexwerten sowie ASCII-Daten suchen und ermöglicht auch über <G> wie GOTO den Sprung an eine bestimmte Speicherstelle. Mit dem Programm dürfte es ein leichtes sein, mit dem Savegame-Editor gefundene Werte schnell zu manipulieren. Auch die Suche nach Keywords wird unterstützt. Das nützliche Programm steht zusammen mit der Shareversion des Game Wizard und den Savegame-Analyzern im Verzeichnis \MAGAZIN\CHEATIN



figuration ausschlaggebend ist. Wird eine neue Hardware eingebaut oder der Speicher in irgendeiner Form verändert, funktioniert das ganze nicht mehr. Damit ist auch die Weitergabe von gespeicherten Spielständen an Bekannte oder Freunde kaum sinnvoll.




***Die gefundene Speicherstelle wird markiert und beschriftet***

### Mehr Tricks

Mit den vorgestellten Verfahren und der auf der Heft-CD enthaltenen Software können auch unerfahrene Hacker schnell zu einem Erfolgserlebnis kommen. Natürlich gibt es noch eine ganze Reihe anderer, fortgeschrittener Tricks, zum Beispiel Leveleditoren. Sie sind die "Krone der Hackerkunst", erfordern schon aufwendigere Analysen und Programmierverfahren und sind nur durch konsequentes Analysieren zu knacken. Als Fortsetzung des Cheat-Artikels werden wir demnächst noch ein paar besonders lohnenswerte Programme Byte für Byte auseinanderpflücken und erklären, wie man bei einem solchen Projekt vorzugehen hat. Wem das Thema gefallen und wer sich daraufhin selber auf die Suche gemacht hat, kann seine Erfolge oder Frusterlebnisse in einem Brief an:

**TRONIC-Verlag**
**Redaktion PC Spiel**
**z. Hd. tom**
**Postf. 1870**
**37258 Eschwege**

mitteilen. Viel Spaß beim Hacken.

❑

*tom*



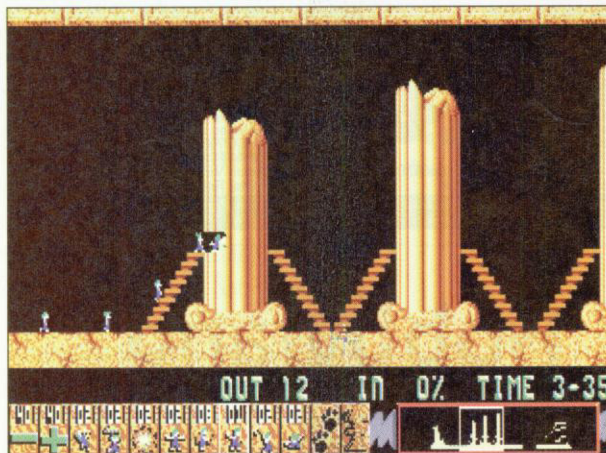

*Es weihnachtet sehr im Lemmings-Festtagsdemo von 1992*

LEMMINGS UND CO.

# Randexistenzen

**Mit den kürzlich präsentierten 3D-Lemmings hat Psygnosis mal wieder ordentlich für Aufsehen gesorgt. Frischer Wind beflügelt eine Idee, die in den letzten Jahren schon zahllose Freunde gewonnen hat – Zeit für die PC Spiel, um eine Erfolgsstory Revue passieren zu lassen.**

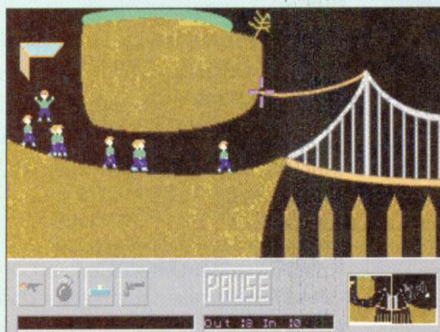
THEMA




*Der Klassiker: Das erste Lemmings-Game erschien 1991 auf dem PC*

## Anti-Lemmings

Eine erfolgreiche Spieleserie verleitet natürlich zu Parodien. Außer Gastauftritten in Demos gehört in diese Kategorie das Freewarespiel **Lamers**, in dem lemmingsähnliche Figuren ihrerseits einen Weg zum Ausgang suchen. Dabei müssen sie vom Spieler abgeschossen werden ...




*Brutale Anti-Lemmings: Lamers*

## Aus alt mach neu

Ein geplatzter Deal war der Grund für die Veröffentlichung von **Lemmings for Windows**. Ursprünglich war geplant, der neuen Windows-Version eine Fassung der ersten beiden Lemmings-Episoden beizulegen. Als sich diese Idee zerstreute, blieb ein fertiges Lemmings-Game übrig, das geschickterweise genau zu der Zeit veröffentlicht wurde, als alles sehnsüchtig auf 3D-Lemmings wartete.




*Im bisher letzten Abenteuer erobern die Lemmings die dritte Dimension*






*Neue Welten, neue Eigenschaften: The Tribes*

**N**achdem auf der "Computer '90" erstmals eine Demo von **Lemmings** für den Commodore Amiga gezeigt wurde, war das Spiel bald in aller Munde. Die Vollversion kam und wurde zu einem der größten Hits der letzten Jahre. Zunächst erschien Lemmings für den Amiga, später wurde das Spiel für fast jedes andere Computersystem unter der Sonne umgesetzt – und das, obwohl man technisch auch damals schon Besseres gewohnt war.

Männchen, nicht einmal einen Zentimeter groß, wuselten im neuen Kultspiel über einen Bildschirm, auf dem sonst fast alles statisch wie Salzsäulen auf seinem Platz stand. Dafür war die Sache spielerisch originell. Einer wechselnden Anzahl von "Lemmingen", die unbeirrt in eine bestimmte Richtung strebten, mußte mit entsprechenden Kommandos geholfen werden, verschiedene Hindernisse auf dem Weg zum Levelausgang zu bewältigen. Und mit jedem Level wurde die Lösung der Probleme ein wenig schwerer.

Während das Gehirn also voll beschäftigt war, kam auch die Reaktionsfähigkeit nicht zu kurz. Ein einzelnes Kommando zu spät zu geben, konnte den Tod aller kleinen Nager bedeuten. Obwohl im Laufe der Jahre vielen originellen Spielideen der Erfolg versagt blieb, konnte sich die von Lemmings auf Anhieb durchsetzen, da sich zur anspruchsvollen Aufgabe die einfache Bedienung gesellte. Jedermann konnte sie innerhalb von ein paar Minuten erlernen, indem er oder sie einfach die ersten paar Levels probespielte.

Die Zeit ging ins Land, und alle Lemmings-Fans warteten auf eine Fortsetzung. Doch zunächst gab's nur **Oh no! More Lemmings,** eine Sammlung neuer Levels fürs alte Spiel, bevor endlich **Lemmings 2 – The Tribes** erschien. Ohne sich zu weit vom Original zu lösen, wollte man das Spiel doch um etwas Neues bereichern. So wurden die Levels in verschiedene Welten eingeordnet, die jeweils unter einem bestimmten Motto standen. Jede der Welten wies auch spezifische Lemmings auf, die eine Reihe neuer Tätigkeiten be-

# Pingi geht auf große Fahrt

**"Pingi geht auf große Fahrt" ist die erste Multimedia-CD-ROM des TRONIC-Verlags, welche speziell für Kinder im Vorschulalter entwickelt worden ist.**





Pingi, ein kleiner Pinguin, träumt davon, einmal einen Eisbären zu sehen. Da diese am Nordpol leben, er aber am Südpol zu Hause ist, begibt er sich auf große Fahrt. Über Australien, Afrika, Süd- und Nordamerika erreicht er Europa, um von dort weiter zum Nordpol zu reisen.

Ihr Kind begleitet Pingi auf seiner großen Reise. Unterwegs lernt es viele Freunde auf allen Kontinenten unserer Erde kennen und erfährt dabei eine Menge über die Tiere, Pflanzen und Menschen der einzelnen Kontinente.

Bilder (3D), Animationen, Geräusche, Musik und gesprochene Texte führen durch die Reise, in die Ihr Kind interaktiv eingreifen kann. Ihr Kind lernt auf diese Art spielerisch den Umgang mit dem Computer.

Als Sonderfunktion besteht die Möglichkeit, sich Seiten zum Ausmalen ausdrucken zu lassen.

***Spaß am Lernen und Begreifen !***

***... auf pädagogisch beste Art und Weise!***

**CD-ROM DM 49,-**

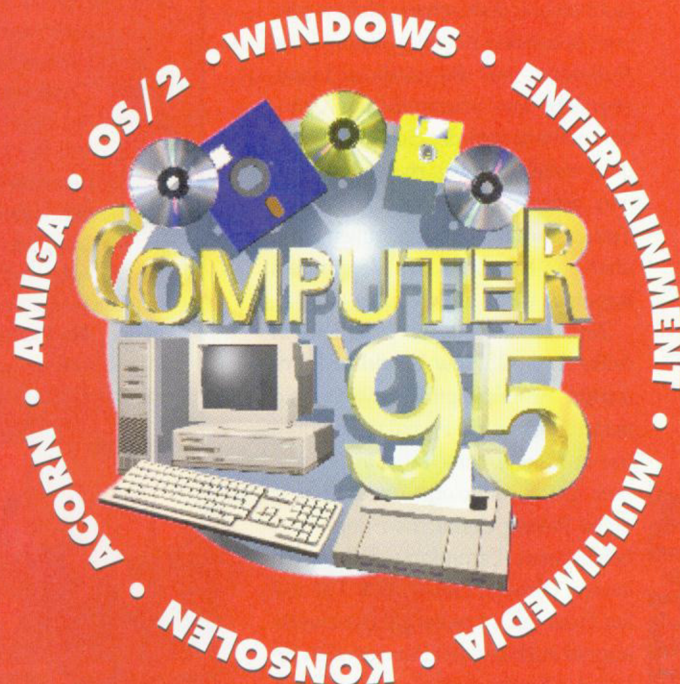
Systemvoraussetzung: IBM-kompatibler PC, MS-Windows ab 3., mind. 4 MB RAM, CD-ROM-Laufwerk, Soundkarte, Grafikkarte mit mind. 256 Farben, Festplatte mit 5 MB freiem Speicherplatz

**Bitte Bestellkarte im Heft benutzen oder ☎ 05651/979618**

TRONIC VERLAG GMBH & CO.KG

# „Eine der erfolgreichsten Consumermessen Europas"






**Die große Consumermesse, auf der Sie alles sofort kaufen können**
**Köln, Messegelände, Halle 10 & 11, vom 10. bis 12. November 1995**

Zum ersten Mal auf der Computer ´95:
Amiga Technologies GmbH
Apple Computer GmbH

SEE YOU!!!

☎ **Hotline**
086 42 / 89 99 53
Mailbox
086 42 / 13 36
ISDN 086 42 / 89 99 52

Eine Gemeinschaftsveranstaltung von:

ICP — ICP GmbH & Co. KG, Fax 08 106 / 342 38, Ein Unternehmen des Medienkonzerns GONG

PRO Concept — Gesellschaft für Veranstaltungen und Marketing mbH, Fax 02 34 / 946 88 44





**EINTRITTSKARTENSERVICE**

| | | |
|---|---|---|
| ___ Karten für Erwachsene | à 20 DM | ____DM |
| ___ Karten für Schüler/Studenten | à 15 DM | ____DM |
| plus Vorverkaufsgebühr | 2 DM | ____DM |
| GESAMTPREIS | | ____DM |

Lieferung nur gegen Vorkasse. Bitte Euroscheck beilegen.

Name:...............................

Straße:...............................

Plz/Ort:...............................

Unterschrift:...............................

Telefon (für Rückfragen):...............................

Bestelladresse: APC & TPC, Kartenservice COMPUTER ´95, Dorfstr. 17, 83236 Übersee/Chiemsee

herrschten. Insgesamt waren es nun 52 verschiedene Fertigkeiten (oft mit minimalen Unterschieden), die ausgewählten Lemmings zugewiesen werden durften. Leider verlor das Spiel dadurch ein Stück seiner Einfachheit und dadurch ein klein wenig vom speziellen Reiz des ersten Teils. Außerdem war die nützliche Levelübersicht aus unerfindlichen Gründen entfernt und der Schwierigkeitsgrad vielleicht etwas zu sehr angezogen worden. Zwar war auch The Tribes immer noch ein gutes Spiel, aber den Kultstatus des Vorgängers konnte es nicht erreichen.

Zirka ein Jahr später erschien ein dritter Teil: **All New World of Lemmings**. Am Spielprinzip war wenig verändert, nur die Fertigkeiten konnten in Pakete verschnürt im jeweiligen Level abgelegt werden, und diese Pakete durfte man dann von bestimmten Lemmings aufnehmen lassen. Obwohl dieser dritte Teil vielen Fans besser gefiel als der zweite, konnte auch er den überragenden Erfolg des Erstlings nicht annähernd erreichen.

Nachdem alle bisherigen Abenteuer der Lemmings von der Firma DMA Design gestaltet worden waren, begann eine neue Entwicklergruppe, Clockwork Games, mit den Arbeiten an **3D-Lemmings**. Zu dieser Zeit konnte man noch nicht auf ausgefeilte 3D-Engines zurückgreifen, und so leistete die Gruppe echte Pionierarbeit. Allerdings dauerte alles ein wenig länger als geplant, wodurch andere Hersteller die 3D-Lorbeeren im Ballerspielgenre einstreichen konnten, lange bevor die Lemmings tatsächlich in die Tiefe des Raums vorstießen.

3D-Lemmings eröffnet im wahrsten Sinne des Wortes neue Perspektiven für die alte Spielidee. Durch die dreidimensionale Darstellung wurden zusätzliche Aufgaben für die kleinen Möchtegern-Selbstmörder möglich. Für altgediente Lemmings-Strategen ist es ein etwas gewöhnungsbedürftiges, aber trotzdem tolles Spiel. Schade nur, daß die räumlichen Lemmings eine Menge ihrer Niedlichkeit in der zweidimensionalen Darstellung eingebüßt haben. ❑

*al/sma*

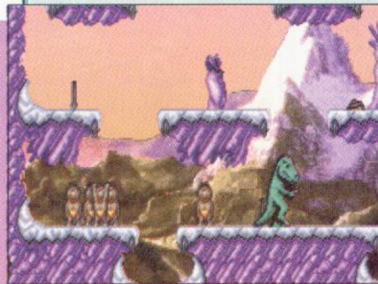
THEMA

## Und sonst ...?

Wer Lemmings liebt und auf die nächste Fortsetzung nicht länger warten kann, der sollte vielleicht eines der ähnlichen Spiele ausprobieren, die hier vorgestellt werden.

– Der Lemmings-Serie am nächsten kommt **Creepers**, ebenfalls aus dem Hause Psygnosis. Um Würmer geht's, doch der erhoffte Hit wurde es nicht, denn die Qualität der Lemmings bleibt unerreicht. Trotzdem sind die Creepers ein Spiel wert.

– Gameteks **Humans** müssen mit den Lemmings verwandt sein. Die Helden, Neandertaler aus grauer Vorzeit, müssen verschiedene Aufgaben lösen, tun aber nur das, was ihnen die Spieler vorschreiben. Auch hier gibt es eine Reihe von Hilfsmitteln, mit denen einzelne Humans ausgestattet werden können. Im Gegensatz zu den Lemmings passiert allerdings nichts, solange der Spieler nicht eingreift, so daß alle Timing-Probleme beim Steuern der Charaktere wegfallen. Das Gemeinsame beider Spiele liegt eher darin, daß die Aktionen der einzelnen Figuren erst im Zusammenspiel zum gewünschten Erfolg führen. Die Humans erreichen nicht ganz die Klasse der Lemmings, aber ein kurzweiliges Spiel bieten sie allemal.



***Menschen statt Nagetiere, doch beide wollen raus aus dem Level***

– Ebenfalls um Teamarbeit geht es bei **The Lost Vikings** von Interplay. Jede der drei Spielfiguren hat spezifische Fähigkeiten, die geschickt kombiniert werden müssen. Nur so können die Puzzles gelöst werden. Die Verwandtschaft mit Lemmings ist nicht allzu eng, aber das Spiel ist auf eigene Art ein herausragendes.

– Wenn es um die Größe der Spielfiguren geht (besser gesagt: um ihre ausgesprochene Winzigkeit), gibt es nur ein Programm, das Lemmings das Wasser reichen kann: **Lode Runner**. Die Urversion entstand vor über einem Jahrzehnt. Ein winziger Schatzsucher rannte über den Bildschirm und sammelte Schätze auf. Nach zahllosen Kopien aus diversen Quellen hat die Firma Sierra PC-Spielern inzwischen eine Neuauflage beschert. Und obwohl das Game auf den ersten Blick eher den Eindruck eines Plattformspiels macht, sind Ähnlichkeiten mit Lemmings nicht von der Hand zu weisen. Und die sind keinesfalls nur grafischer, sondern auch spielerischer Art. Damit man nämlich nicht von den Feinden erwischt wird und alle Schätze einsacken kann, sind gute Reaktionen notwendig. Superschnell muß ein Plan gefaßt und in die Tat umgesetzt werden, sonst sind die meisten Levels nicht zu meistern. Zwar wurde die 94er Version grafisch und akustisch generalüberholt, aber leider merkt man doch, daß der Zahn der Zeit am Spiel ordentlich genagt hat. Spaß genug macht's trotzdem.



***Viel Humor, dazu ein Schuß Plattform und mit Rätseln durchgerührt: The Lost Vikings***




***Lode Runner: Alter Hit im Windows-Gewand***

# WETTBEWERB

# Q-POP

ORIGINAL

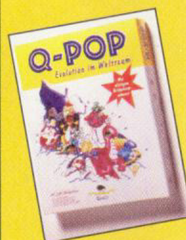



Hier könnt Ihr richtig absahnen! Kiwi und PC Spiel verlosen als ersten Preis einen Commodore P60 Pentium PC mit 8 MB RAM, 420-MB-Festplatte, 1-MB-SVGA-Grafikkarte, Quadspeed-CD-ROM-Laufwerk, Creative Labs SoundBlaster AWE 32, 80-W-Stereo-Aktivboxen, Windows 95 vorinstalliert plus eine Q-Pop-CD-ROM-Version.
Als 2. bis 10. Preis gibt's je eine Q-Pop-CD-ROM-Version.
Der 11. bis 50. Gewinner bekommt ein Q-Pop-Poster.



FÄLSCHUNG



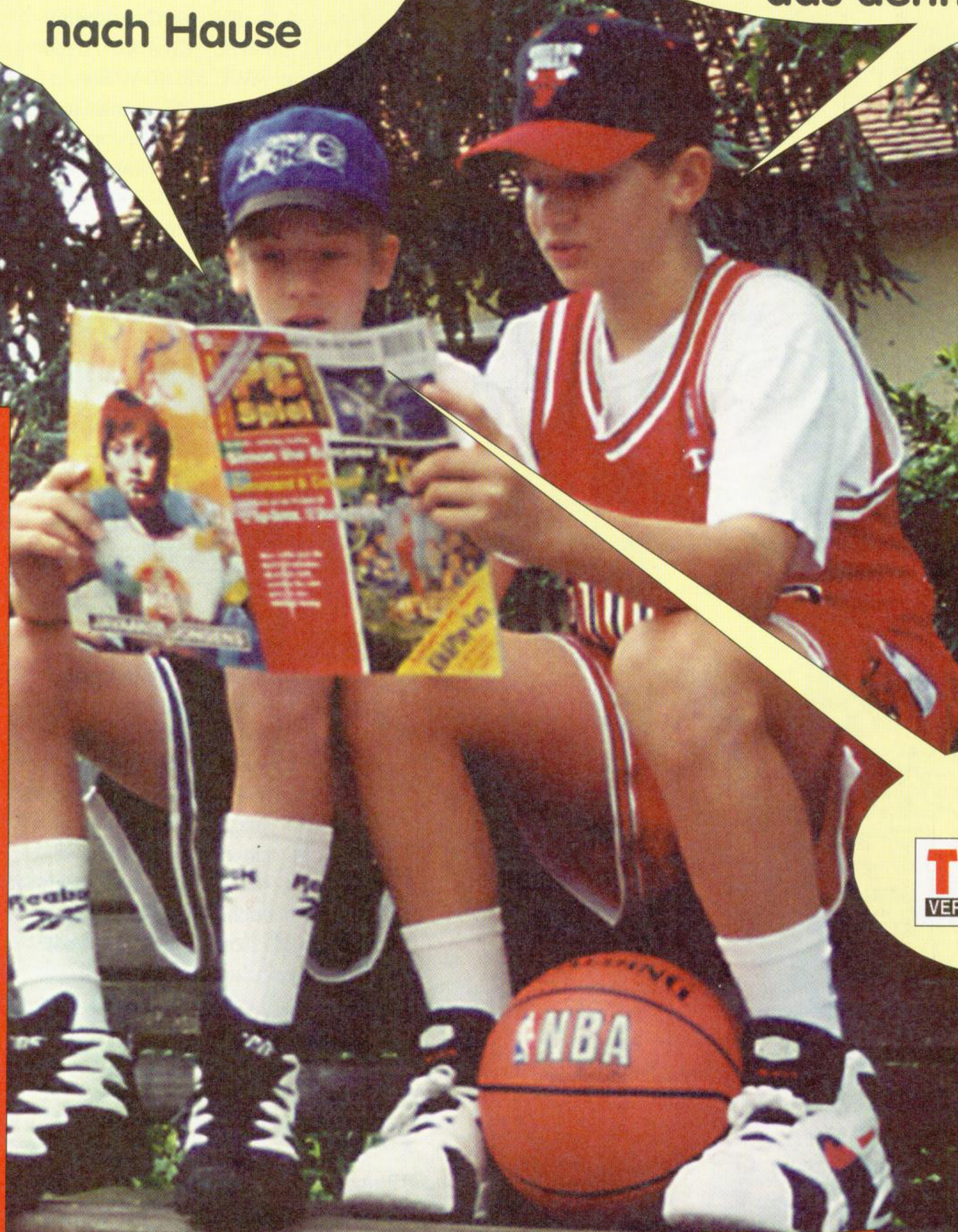




Lust auf die Preise bekommen? Dann solltet Ihr Euch jetzt schnell an die Arbeit machen und in dem unteren Bild die versteckten elf Fehler suchen. Markiert man die elf Fehler, ergibt sich ein Lösungsbuchstabe. Und genau der gehört als Lösung auf eine Postkarte mit folgender Adresse:

PC-Spiel
"Q-Pop"
Bremer Str. 10 a
37269 Eschwege

Einsendeschluß ist der 10. Nov. 95. Mitarbeiter des Tronic-Verlags und der Firma Kiwi sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist natürlich wie immer ausgeschlossen!
Viel Glück!!!






PC-Spiel im Abo!

Jeden Monat aktuell, spritzig und voller Infos!

Einfach die Abo-Karte ausfüllen und ab an:
TRONIC-Verlag, Postfach 1870, 37258 Eschwege

müssen vorher einige Bedingungen erfüllt sein. Das Spiel ist dem Schach nicht ganz unähnlich, bietet aber eine Menge mehr Features, wie zum Beispiel Zaubersprüche.

*Shareware; Registrierung: 20 US-Dollar; Autor: Glen DiBiasa, Econ's Arena, 356 Gemini Drive, Apt. 4, Somerville, NJ 08876; Muster: CDV*

## In Dark

Bei diesem Spiel müßt Ihr Diamanten in einer dunklen Höhle finden. Einziger – im wahrsten Sinne des Wortes – Lichtblick ist die Möglichkeit, Lichtstrahlen in die Höhle zu schicken. Aufgrund der Ablenkung der Lichtstrahlen kann man Rückschlüsse auf die Position der Diamanten ziehen. Bei diesem Spiel stehen viele Was-wäre-wenn-Fragen im Raum.

*Public Domain; Autor: David Onglatco, 4067 Hardwick Street 122, Lakewood, CA 90712-2324; Muster: Autor*

### System-Hinweise

Die Programme benötigen bei der Installation auf Festplatte teilweise nicht unerheblichen Speicherplatz. Stellt daher vor einer Installation von Spielen oder Demos sicher, daß Eure Festplatte noch über den entsprechenden freien Platz verfügt. Rund 15 MB sollten schon noch frei sein.

Damit man die CD der PC SPIEL nutzen kann, sollte ein Rechner folgende Mindestkonfiguration besitzen: 386SX/25 MHz mit 2 MB RAM, Maus, CD-ROM-Laufwerk, DOS 5.0 oder höher, VGA-Karte. Bitte beachtet, daß einzelne Programme möglicherweise einen noch schnelleren Rechner bzw. mehr Speicher benötigen und unter Umständen bei der beschriebenen Minimalkonfiguration nicht lauffähig sind.



# Schöne Aussichten ...

habt Ihr mit unserer neuen Heft-CD. Megabyteweise stehen Spiele, Demos, Patches, Videos, Tips und Tricks auf dem Plan. Bei der Auswahl haben wir natürlich wieder darauf geachtet, daß für jeden etwas dabei ist. Wenn nicht, könnt Ihr Euch im Feedback beschweren oder Wünsche äußern. Wer sich schon ein bißchen besser mit dem PC auskennt, wird sich auf jeden Fall in unserer Tools- und Utilities-Ecke austoben können. Die Videos sollen einen Vorgeschmack auf kommende Spiele und Impressionen von interessanten Veranstaltungen geben. Was sollen die langen Worte, die CD ist vollgepackt mit heißem Material, das Euch die Zeit bis zur nächsten Ausgabe zu verkürzen hilft.

Damit es auch wirklich keine Schwierigkeiten gibt, hier noch ein paar Hinweise, die bei der Installation wichtig sind:

- Für das Abspielen der CD muß Euer PC mit einem PC-CD-ROM-Laufwerk ausgerüstet sein. Weder der CD-Spieler Eurer Hi-Fi-Anlage noch ein Diskettenlaufwerk sind dafür brauchbar!
- Die CD läuft nicht von selbst. Nachdem Ihr sie ins (hoffentlich richtige) Laufwerk gelegt habt, müßt Ihr unter Windows den Dateimanager aktivieren, auf das CD-Laufwerk wechseln und das Programm Setup.exe im Hauptmenü der CD mit einem Doppelklick starten.
- Unsere CD durchläuft vor dem Mastering mehrere Virenscans.



### Flott gebastelt ist halb gelesen

Zu einer CD gehört ein schnuckeliges kleines Begleitheftchen. Da paßt viel rein, und wir haben Euch ja auch viel mitzuteilen. Damit Ihr nun nicht ganz untätig dasitzen müßt, gibt es das Einlegeheftchen für die CD-Box sozusagen als Bausatz: Zuerst müßt Ihr den Comic und diese Doppelseite aus dem Heft herauslösen. Anschließend faltet Ihr am Heftfalz, dann an der Falzlinie und abschließend noch einmal so, daß Ihr das fertige Heftchen in der Hand habt. Der Beschnittrand mit der Falzung unten wird fein säuberlich abgeschnitten, und am Schluß trennt Ihr mit einem Messer noch die Falzkanten vorn auf. Vielleicht noch zwei Heftklammern durch den Rücken – fertig ist das PC-Spiel-Einlegeheftchen, passend für handelsübliche CD-Boxen!

Falzlinie



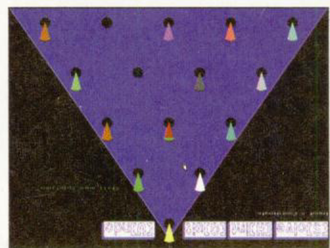
Bomben über Handgranaten bis hin zu Homing Missiles. Die spielbare Demo bringt einen ersten Vorgeschmack auf das Action-Strategiegame.

*Info: Ocean*

# Shareware (DOS)

## Triangle

**Triangle** ist eine Version des klassischen Spiels Solitaire. Durch Überspringen von Hütchen werden diese vom Brett genommen. Siegreich geht man aus dem Rennen, wenn am Schluß nur noch ein Hütchen übrig ist.



*Shareware; Registrierung: 5 US-Dollar; Autoren: Randy Oostdyk & Thomas Salter, Rt. 1 Box 291G, Montvale, VA, 24122; Muster: CDV*

## Rodge Rock

Bei **Rodge Rock** müßt Ihr den Anarcho-Helden durch mehrere Levels führen. Damit Ihr auch eine Chance gegen die zahlreichen Fieslinge habt, ist Rodge Rock bewaffnet und hat außerdem Raketenstiefel an, mit denen er über Gegner und Hindernisse schweben kann.



Natürlich gilt es, möglichst viele Goodies einzusammeln.



*Shareware; Registrierung: 30 US-Dollar; Autor: Rodge Rock Software, P.O. Box 682, Scarborough 6019, Western Australia; Muster: CDV*

## Morphello

Kennt Ihr das Brettspiel Go-Bang? Hier ist es in 3D mit tollen Morphing-Effekten. Das Spiel beginnt mit je zwei Steinen in der Mitte des Bretts. Spielziel ist es, die gegnerischen Steine zu verwandeln. Das geschieht, wenn durch Hinzufügen eines neuen Steins eine Reihe von gegnerischen Steinen vorne und hinten eingeschlossen werden. Das ganze darf senkrecht, waagerecht oder diagonal passieren. Sieger ist derjenige, der am Schluß die



meisten eigenen Steine auf dem Brett hat.

*Shareware; Registrierung: 15 US-Dollar, Autor: Peter Harris, 1665 Yonge Street, P.O. Box 71005, Newmarket, Ontario, Canada; Muster: CDV*

Absolute Sicherheit gibt es zwar nie, aber wir tun unser möglichstes, um Viren von der CD zu verbannen. Einige Virenscanner arbeiten etwas zweifelhaft und melden gelegentlich Virenbefall, obgleich sie nur virentypische Code-Folgen in ganz normalen Dateien entdeckt haben. Keine Panik. Wenn Ihr Euch nicht sicher seid, holt Euch einen zweiten Virenchecker dazu. Wir von der Redaktion nehmen Meldungen über Virenbefall natürlich sehr ernst und reagieren sofort.

- Die meisten Spiele benötigen alles, was ein PC an Ressourcen bieten kann. Also entfernt nach Möglichkeit vor dem Start der Spiele alle nicht benötigten Treiber, TSR-Programme und andere Speicherfresser. Außerdem sollten mindestens 4 MB freier Arbeitsspeicher zur Verfügung stehen. Im unteren Speicherbereich steht das Limit bei 570 KB RAM.
- Habt Ihr Probleme bei der Grafik (Streifen, Flimmern, etc.), dann sind in der Regel spezielle Grafikroutinen schuld, die vom jeweiligen Programm benutzt werden. In diesem Fall solltet Ihr einen UNI-VESA-Treiber einsetzen (gibt es zum Beispiel in der Shareware). Sollte der Monitor nach dem Start eines Spieles laute Pfeiftöne von sich geben, so schaltet ihn so schnell wie möglich aus, sonst droht die Zerstörung der elektronischen Schaltungen.
- Falls alles nichts hilft und die entsprechende Demo oder Shareware partout nicht laufen will, so liegt es höchstwahrscheinlich an der speziellen Konfiguration Eures Rechners. In diesem Fall schreibt uns bitte



schäftswesen eines Fußballvereins einsteigen: Werbung, Stadionausbau, Einnahmen aus Radio- und TV-Übertragungen, eine Mannschaft selektieren und zusehen, wie das eigene Team die anderen vom Platz fegt.
*Shareware; Registrierung: 20 DM; Autoren: Thomas Zils, Jens Trümmer, Solinger Straße 44, 42857 Remscheid; Muster: Autor*

## Peg Solitaire

Dies ist eine Zusammenstellung von klassischen Solitaire-Spielen. Diverse Bretter mit unterschiedlicher Aufgabenstellung stehen zur Verfügung. Durch Schieben und Springen müssen entweder alle Steine vom Brett genommen oder ihre Plätze getauscht haben. Insgesamt stehen sieben Aufgaben zur Lösung an.
*Freeware; Autor: New Zone Productions, 90 Embassy Drive, Woodbridge, Ontaria, L4L5A7, Canada; Muster: CDV*

## Econ's Arena

Ein völlig neues Strategiespiel mit Rollenspielzügen. In **Econ's Arena** treten vier Spieler gegeneinander an. Treffen zwei Figuren aufeinander, wird rollenspielmäßig ein Kampf ausgetragen,



der vom Computer errechnet wird. Ziel des Spieles ist es, das zentrale Feld in der Mitte des Bretts zu erobern, doch dafür



Falzlinie

## Headbanger

Noch ein Klassiker. **Headbanger** ist ein Schiebepuzzle. Die Teile des Puzzles müssen so verschoben werden, daß am Ende ein Muster herauskommt. Das Problem dabei ist, daß sich die Teile verdammt ähnlich sehen. Drei Schwierigkeitsgrade werden auch echte Könner auf eine harte Probe stellen.
*Shareware; Registrierung: 15 US-Dollar; Autor: Progressive Products, P.O. Box 1575, Paso Robles, CA 93447; Muster: CDV*

## Skunny: Back to the Forest

Skunny, der Fuchs, ist wieder zurück im Wald. Nach mehreren Abenteuern im wilden Westen, in der Wüste und im Weltraum, kann der kleine Fuchs jetzt seine Heimvorteile ausspielen. Das Jump'n'Run bietet außer den handelsüblichen Hüpf-auf-die-Schnecke-und-check-die-Goodies noch einige Features mehr. Also fackelt nicht lange, und befreit Skunnys Herzensdame.
*Shareware; Registrierung: 30 US-*



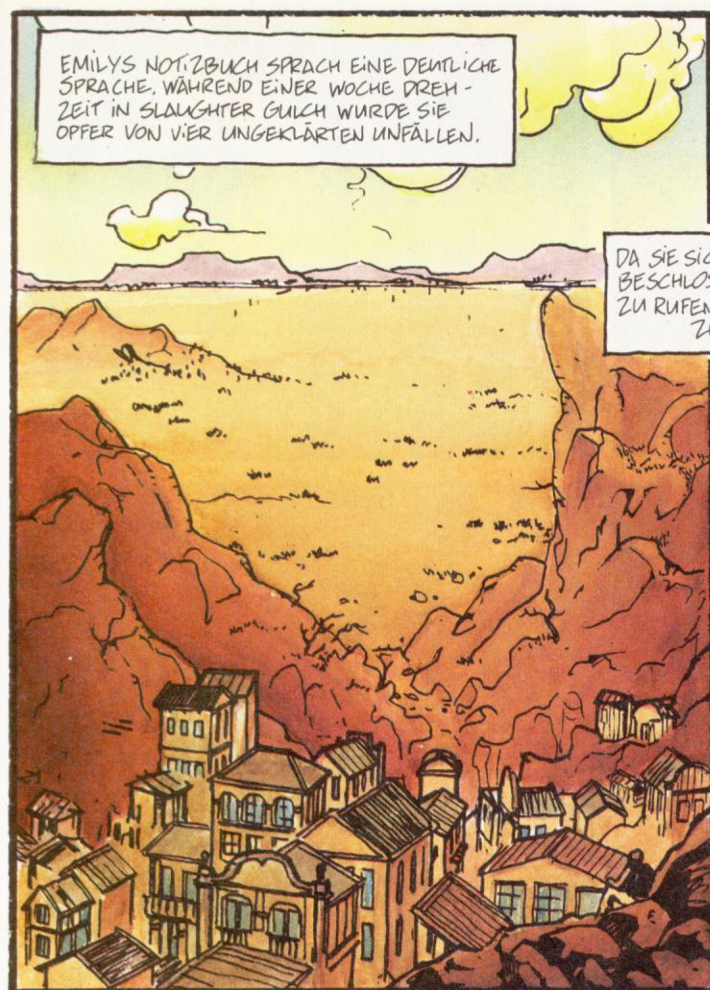
ein vierköpfiges Team durch Zeit und Raum und kommt dem Geheimnis der Unsterblichkeit auf die Spur. Die Demo zeigt schon mal diverse Örtlichkeiten, in denen sich der Spieler mit knackigen Rätseln herumschlagen muß. Das Teil wird ein Werbespiel der Chemieverbände Baden Württemberg
*Info: westka*

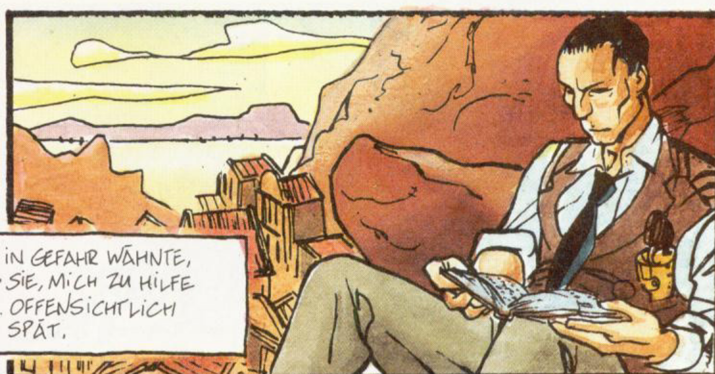
## The Dig

Das neue Adventure von LucasArts scheint nach langer Zeit der Entwicklung echte Formen anzunehmen: Die ersten Screens sind bereits spielbar. Sie führen den Spieler mit seiner dreiköpfigen Crew auf einen merkwürdigen Asteroiden. Natürlich sind wieder ausdrucksstarke Charaktere und knifflige Rätsel im Spiel. So ein bißchen mutet das Spiel wie Full Throttle auf intergalaktisch an. LucasArts-Fans werden sich mit der Steuerung sofort zurechtfinden, denn da greift das klassische Setup.
*Info: Softgold*

## Worms

Die Lemmings sind tot, es leben die Würmer. **Worms** von Ocean bringt eine völlig neue Dimension der Welt unter der Grasnarbe. Mit einem Platoon von vier Würmern müßt Ihr gegen andere Würmer-Platoons antreten. Die Ausrüstung reicht von diversen

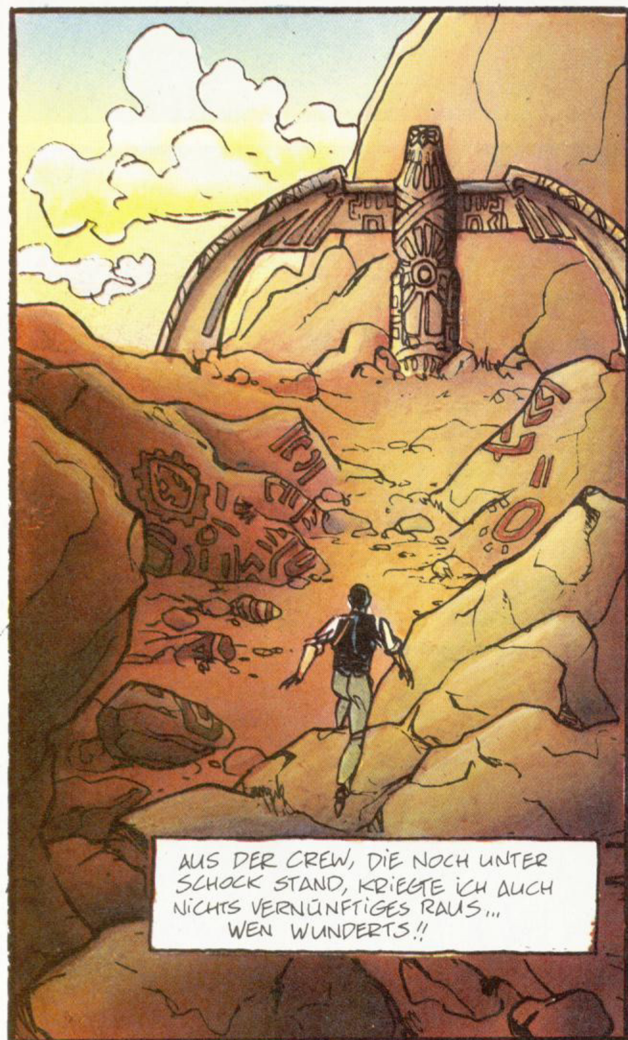
















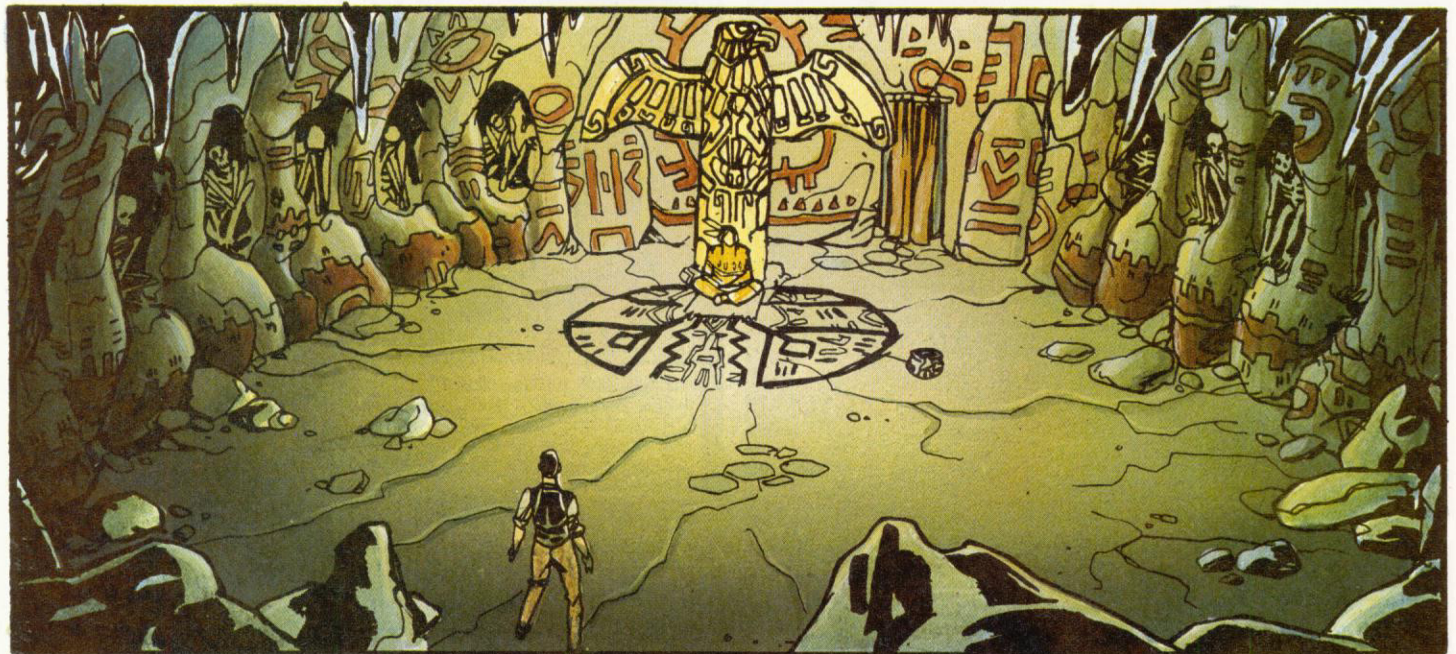



Alone in the Dark 3 – Teil 9

Autoren: Alagbe/Gallie

















**Alone in the Dark 3 – Teil 9**

**Autoren: Alagbe/Gallie**





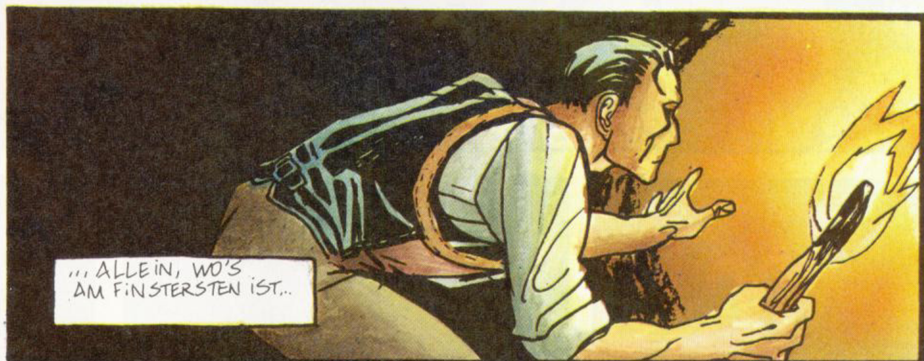




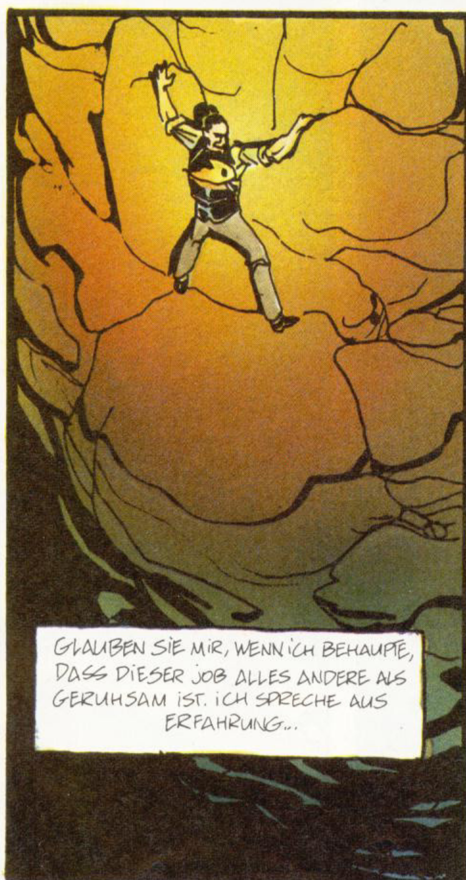












37

Alone in the Dark 3 – Teil 9

Autoren: Alagbe/Gallie







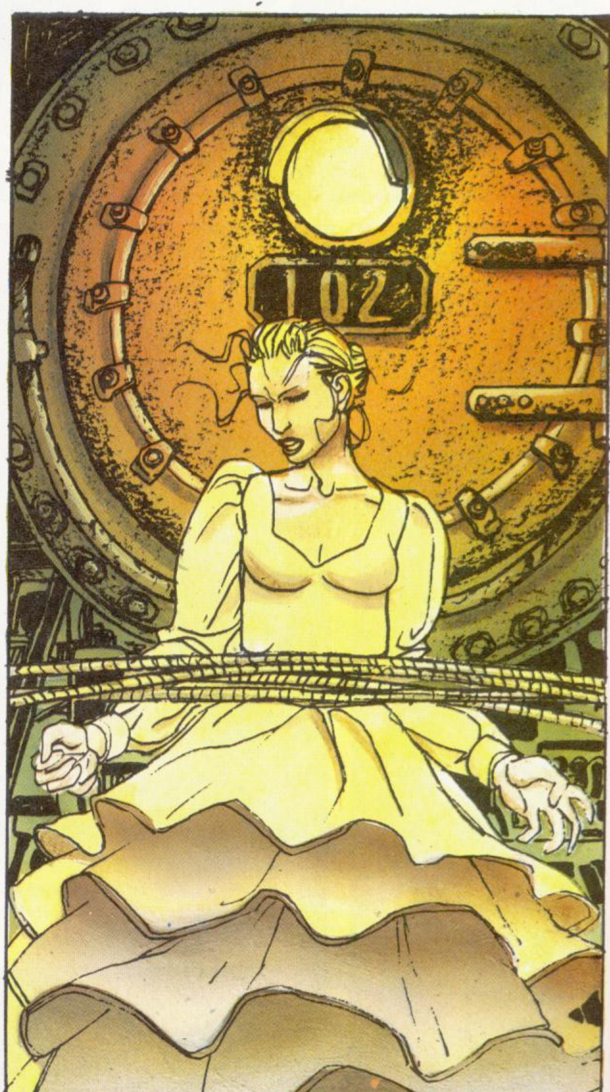











Alone in the Dark 3 – Teil 9

Autoren: Alagbe/Gallie



Fortsetzung folgt

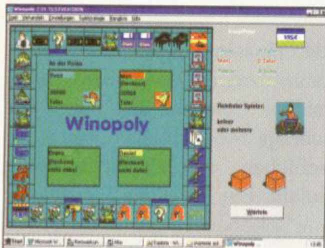
*Freeware; Autor: Uwe Keim, Rechbergstraße 12, 73108 Gammelshausen; Muster: Autor*

## Shareware (Win)

### Winopoly

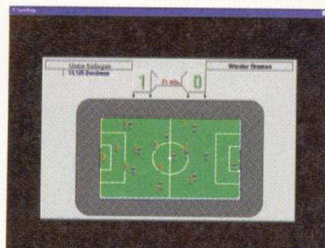
Die lustige Variante des Brettspiel-Klassikers von Parker. Mit bis zu vier Spielern darf man um Geschäfte feilschen. Ist nun der Hi-Fi-Laden besser als das Reisebüro? Soll der Videoverleih ausgebaut werden? Oder verkaufe ich mein Sportgeschäft? **Winopoly** geht in allen Belangen noch etwas weiter als das Vorbild. Quizfragen, Bankgeschäfte und Preisanstiege sind einge Features dieses Games.

*Shareware; Registrierung: 40 DM; Autor: Christian Jung, Steckentalstraße 63, 66386 St. Ingbert-Oberwürzbach; Muster: CDV*




### Liga

Warum viel Geld für einen Bundesliga-Manager ausgeben, wenn die Shareware adäquate Produkte vorrätig hat. Mit Liga kann der Spieler voll ins Ge-





und teilt uns die verwendete Rechnerkonfiguration mit, wir versuchen dann weiterzuhelfen.

- Sind Audiospuren enthalten, so könnt Ihr diese mit einem handelsüblichen Hi-Fi-CD-Player abspielen. Allerdings solltet Ihr niemals den Track 1 (Daten) abspielen! Im schlimmsten Fall knallen Euch davon die Lautsprecher oder der Verstärker um die Ohren.

### Wanted!

Wenn Ihr immer schon einmal Eure ureigensten Programme auf einer CD veröffentlichen wolltet, dann tut Euch keinen Zwang an. Schickt uns Eure selbstproduzierten Demos, Soundtracks, Mutters Slapstickeinlage, die Ihr auf Video gebannt habt, oder worauf Ihr sonst noch stolz seid. Wir kennen keine Hemmungen und bannen Euer Werk auf die Heft-CD.

## Bonusspiel

### Die geheimen Memoiren des Howard Carter

Howard Carter, Altertumsforscher und Hobbydetektiv wird von einem alten Freund um Hilfe gebeten. Es geht um das Geheimnis eines uralten Tempelritterschwerts, auf dem angeblich ein verhängnisvoller Fluch lastet. In der Episode **Der Fluch des Chaluul** bemüht sich Carter, dem Rät-





Falzlinie

lon zum eigenen Schloß transportiert zu werden.

*Info: Electronic Arts*

### Primal Rage

Ein Asteroid fällt auf die Erde und sorgt für reichlich Verwirrung. Die menschliche Rasse wird zum Nebendarsteller. Die Herrschaft übernehmen riesige Vorzeitmonster. Die prügeln sich in bekannter Streetfighter-Manier die Fingernägel blutig. Auf der Demo könnt Ihr schon mal ausprobieren, was es heißt, ein Saurier zu sein.

*Info: Time Warner*




### FX-Fighter

Noch ein Prügelspiel. Diesmal geht es aber nicht wie in Primal Rage um Saurier, sondern um so eine Art Marvel-Superhelden. Die 3D-Effekte kommen durchaus an die der neuen Superkonsolen heran. Dazu sorgt eine Motion-Kamera dafür, daß sich die Perspektive ständig actionmäßig ändert. Also: Hier könnt Ihr so richtig die Fäuste fliegen lassen.

*Info: Argonaut Software/Bender*

### Time Trouble

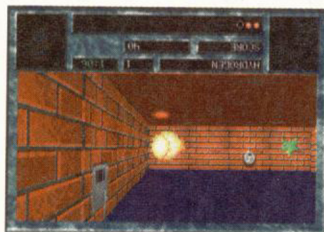
Das Adventure von westka verspricht nicht nur tolle Animationen im Stile von Full Throttle, sondern auch noch Grafikfreuden im eigentlichen Gameplay. Die Story spielt im Jahre 2050. Ein Team von Wissenschaftlern arbeitet in Heidelberg an einer Zeitmaschine. Der Spieler steuert



*Dollar, Autor: Pick A Program, Inc. (tm), 13 Saint Marks Place, NY, NY 10003 USA; Muster: CDV*

### Breakfree

Der Klassiker **Breakout** kommt jetzt im dreidimensionalen Ge-

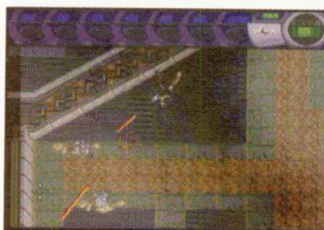


wand. Ähnlich wie bei einem bekannten indizierten Ballerspiel, wird aus der First-Person-Perspektive gespielt. Die leuchtende Kugel zerstört bei jedem Treffer ein Stück von der Mauer vor dem Spieler und legt gelegentlich Goodies frei, die eingesammelt werden können. Natürlich gibt es diverse Fallen und Gemeinheiten.

*Shareware; Registrierung: 15 US-Dollar; Autor: Software Storm, P.O. Box 2029, Orem, UT 84059; Muster: CDV*

### Abuse

**Abuse** ist ein Ballergame der Extraklasse. Ihr steuert den Helden



durch ein Gewirr aus Gängen und Teleportern. Mit der Maus bewegt Ihr Euer Fadenkreuz, und mit den Cursortasten lauft und springt Ihr. Natürlich gibt es jede

sel des Schwerts auf die Spur zu kommen. Mathias Neumann, Vater der *Spacerat* und der Comicserie *Die schrecklich nette Redaktion* hat das spannende kleine Adventure für Euch aufgezeichnet, und ein ganzes Team von Mitarbeitern entwickelte daraus unser Bonusspiel des Monats.

# Demos(DOS)

## Fatal Racing

Von Gremlin kommt dieses neue Action-Rennspiel. Mit verschiedenen Prototypen könnt Ihr Euch auf die Strecke wagen. Rasiermesserscharfe Kurven, gewagte Sprünge, Loopings und Korkenzieher sind schon schwierig genug, aber wenn dann noch intelligente Computergegner, die alles daransetzen, zu gewinnen, gegen einen fahren, ist eine hektische Session am Monitor vorprogrammiert. Sollten die Beschädigungen am eigenen Fahrzeug zu schwer werden und aus der Motorhaube dermaßen viel Rauch kommen, daß man die Strecke nicht mehr sieht, ist ein Halt in der Boxengasse unabwendbar. Ansonsten gilt: Wer bremst, verliert!
*Info: Softgold*




## Apache Longbow

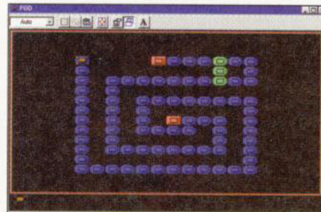
Wolltet Ihr schon immer mal in einem Hi-Tech-Kampfhubschrauber sitzen? Ja? Dann schnallt



fen aber über die schwierigsten Hürden hinweg.
*Shareware; Registrierung: 19,95 Dollar; Hersteller: Moonlite Software, PO Box 3101 Station D, Ottawa, Ontario K1P 6H7, Canada; Muster von: CDV*

## POD

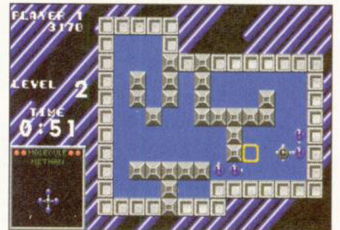
Bei **POD** muß eine Figur über einen Weg aus Steinen laufen: Das Problem ist, daß die meisten Steine nach dem ersten Überlaufen verschwinden. Es ist schon ganz schön tricky, den richtigen aus dem Labyrinth zu finden, und alle Steine abzuräumen.



*Shareware; Registrierung: 33 DM; Autor: Ark Angles, Nick Rogers, P.O. Box 190, Hazelbrook, NSW, Australia, 2779; Muster: CDV*

## Atoms

Bei diesem Spiel müssen die vorgegebenen Atomstrukturen mit




den einzelnen Bauteilen nachgebaut werden. Das Problem dabei ist das Spielfeld, das meist nur wenige Möglichkeiten zum Verschieben der einzelnen Teile zuläßt. Ein kniffliges Puzzlespiel mit Sokoban-Touch.

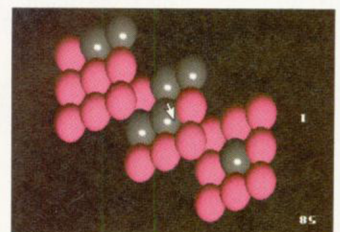


Falzlinie

Menge Schalter, Extras, Waffen und Gegner. Ziel ist es, im jeweiligen Level den Ausgang zu finden. Fröhliches Ballern!
*Shareware; Registrierung: 30 US-Dollar; Autor: Duong Dai Nguyen; Muster: CDV*

## Tsingtun

**Tsingtun** ist eine besondere Art von Solitaire. Auf einer dreidi-




mensionalen Plattform müssen durch Anklicken Steine vom Brett genommen werden. Dabei geht es aber anscheinend völlig verrückt zu. Die Logik, die hinter dem Entfernen der Steine steht, muß erst mal entdeckt werden. Tüftelspaß für Gehirnakrobaten.
*Shareware; Registrierung: 19,95 US-Dollar; Hersteller: Haven Inc., 369 East 900 South Suite 324, Salt Lake City, UT 84111; Muster von: CDV*

## Taking Care of Business

Dirk heißt der fleißige Held im Blaumann, der sich durch die Levels dieses Spiels kämpft. Das ganze mutet an wie eine Mischung der Klassiker *Sokoban* und *Bomberman*. Raum für Raum bietet eine Reihe schier unüberwindbarer Hindernisse, und nur mit geschickter Knobelei gelingt es, den mit Kisten und Mauern verstellten Ausgang zu finden. Diverse Hilfsmittel wie Leitern oder Dynamitstangen hel-



Euch an. Der Pilotensitz von **Apache Longbow** wartet nur darauf, von Euch gewärmt zu werden. So ein Ding zu fliegen ist ja schon heftig, aber dann auch noch die zahlreichen Waffen zu bedienen, auf Gegner zu achten und die Displays im Auge zu behalten, erfordert schon einige Übung. Zum Glück sitzt hinter einem ein Waffensystemoffizier, der einem tatkräftig zur Seite steht.
*Info: Digital Integration*

## Magic Carpet 2

Schon beim Erscheinen des ersten Teils kürte man **Magic Carpet** zum Klassiker. Die Kunst, mit einem bewaffneten fliegenden Teppich ein Inselreich von Monstern und anderen Widerlingen zu befreien, brachte Tausende von Spielern um den Schlaf. Der zweite Teil wartet jetzt mit weiteren Features und erhöhten Grafikfreuden auf. Am Spielprinzip hat sich nicht viel geändert. Der



Spieler wird berufen, das Inselreich vom Bösen zu befreien. Doch es reicht nicht aus, jeden Gegner kaltzustellen. Eine dicke Portion Strategie ist nötig, um zum Sieg zu kommen. Die Überreste der zerstörten Gegner sorgen für die überirdische Energie namens Mana. Diese muß in die Farbe des Spielers umgefärbt werden, um von einem Fesselbal-






# Abo Karte

80 Pfennig, die sich wirklich lohnen!

**Antwort**

**TRONIC-VERLAG**
**Abonnement-Service:**
**Anja Frieß**
**Postfach 1870**

**D-37258 Eschwege**

## BESTELLUNG

☐ **Ja,** liefern Sie mir umseitig ausgewählte Produkte aus Ihrem Angebot an folgende Adresse:

Firma / Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / Telefax

✗

Datum,Unterschrift




80 Pfennig, die sich wirklich lohnen!

**Antwort**

**TRONIC-VERLAG**
**Bestell-Service:**
**Claudia Schott**
**Postfach 1870**

**D-37258 Eschwege**

## KLEINANZEIGEN

**Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Waren besitze.**

Firma / Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / Telefax

☐ Den Betrag bezahle ich mit beigefügtem Verrechnungsscheck

✗

Datum,Unterschrift bei Minderjährigen des gesetzl. Vertreters

**Bitte diese Karte zusammen mit dem Verrechnungsscheck in einem Umschlag als Brief schicken.**

**Antwort**

**TRONIC-VERLAG**
**Kleinanzeigen-Service:**
**Sabine Döring**
**Postfach 1870**

**D-37258 Eschwege**

## BESTELLUNG

☐ **Ja,** liefern Sie mir umseitig ausgewählte Produkte aus Ihrem Angebot an folgende Adresse:

Firma / Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / Telefax

✗

Datum,Unterschrift




80 Pfennig, die sich wirklich lohnen!

**Antwort**

**TRONIC-VERLAG**
**Bestell-Service:**
**Claudia Schott**
**Postfach 1870**

**D-37258 Eschwege**





**Hefte**

- ☐ ASM, Ausgabe Nr.___ ........ à 3,00 DM
- ☐ ASM Jahrgänge ☐ 1991, ☐ 1992, ☐ 1993, ☐ 1994 ........ je 25,00 DM
- ☐ ASM Special ☐ 25, ☐ 26, ☐ 27, ☐ 28 ........ 14,80 DM
- ☐ alle 4 für ........ 40,00 DM
- ☐ PC Spiel Special ☐ 1/95 ........ 14,80 DM
- ☐ Special Jahrgänge ☐ 1990, ☐ 1992, ☐ 1993 ........ je 15,00 DM
- ☐ Special Jahrgang ☐ 1991 ........ 10,00 DM
- ☐ PC Spiel 3/95 ........ 5,00 DM
- ☐ PC Spiel 4/95, ☐ 5/95, ☐ 6/95, ☐ 7/95, ☐ 8/95, ☐ 9/95 ........ je 9,80 DM
- ☐ PC Spiel 10/95 ........ 7,50 DM

**CD-ROMs**

- ☐ Beneath a Steel Sky ........ 29,95 DM
- ☐ Diggers ........ 19,95 DM
- ☐ Hand of Fate ........ 39,95 DM
- ☐ Lands of Lore ........ 39,95 DM
- ☐ Mega Race ........ 34,95 DM
- ☐ Star Trek 25th ........ 29,95 DM
- ☐ 7th Guest ........ 59,95 DM
- ☐ Magic Carpet ........ 74,95 DM
- ☐ Whales Voyage ........ 30,00 DM
- ☐ Club Dead ........ 99,00 DM
- ☐ Sim City enchanced ........ 29,95 DM
- ☐ Buzz Aldrin's Race into Space ........ 29,95 DM
- ☐ Silent Service II ........ 19,95 DM
- ☐ Flight of the Intruder ........ 19,95 DM
- ☐ Stunt Driver ........ 19,95 DM
- ☐ Ambush ........ 19,95 DM
- ☐ Desert Strike ........ 39,95 DM
- ☐ Jungle Strike ........ 39,95 DM

**PC 3,5**

- ☐ Zool 2 ........ 19,95 DM
- ☐ Dune II ........ 29,95 DM
- ☐ Heimdall 2 ........ 24,95 DM
- ☐ Frontier Elite II ........ 39,95 DM
- ☐ Syndicate ........ 30,00 DM
- ☐ The Chaos Engine ........ 30,00 DM
- ☐ Mad News ........ 30,00 DM
- ☐ Hired Guns ........ 30,00 DM
- ☐ Sim Ant ........ 30,00 DM
- ☐ Wing Commander Armada ........ 30,00 DM

**Chris-Hülsbeck-CDs**

- ☐ Rainbows ........ 30,95 DM
- ☐ Turrican ........ 31,95 DM
- ☐ To be on top ........ 29,95 DM

Gesamtbetrag ---,-- DM

+ Porto/Verpackung (Inland 6,00 DM, Ausland 16,00 DM) bzw. NN-Gebühr 9,00 DM

Bitte beachten Sie, daß bei Nachnahmelieferungen eine **zusätzliche** Nachnahmegebühr anfällt (bei Vorkasse **nicht!**). Nachnahmesendungen ins Ausland sind leider nicht möglich.
Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorratslage! Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit.
Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Bei Zahlung in Postwertzeichen kann die Bestellung nicht ausgeführt werden. Entstandene Kosten aus Annahmeverweigerungen werden berechnet!
Wir bitten unsere ausländischen Kunden um Angabe ihrer USt-Identifikations-Nr. (EG-Länder)!



# Ja, ich will das PC-Spiel-ABO!

❑ **Abowerbung**
12 Ausgaben (jederzeit kündbar) innerhalb der Bundesrepublik Deutschland für **80 DM** (europäisches Ausland für 95 DM / Übersee auf Anfrage).

**Ich verschenke das Abo:**

Firma / Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / Telefax

✗

(Datum,Unterschrift des Zahlenden bzw. des gesetzlichen Vertreters.)

**Widerrufsrecht**
Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen nach Absendung dieser Bestellkarte (Datum d. Poststempels) beim Tronic-Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 1870, D-37258 Eschwege, schriftlich widerrufen kann, wobei bereits die rechtzeitige Absendung meines Widerrufs zur Fristwahrung ausreicht. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.

✗

(Datum,Unterschrift des Zahlenden bzw. des gesetzlichen Vertreters.)
**Bitte unbedingt zwei Unterschriften leisten!**

**Ich bekomme das Abo:**

Firma / Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / Telefax

**Garantie**
Ich kann den Bezug von **PC Spiel** jederzeit, ohne Kündigungsfrist, beenden. Eine kurze Mitteilung genügt. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Die Lieferung erfolgt ab der nächst erreichbaren Ausgabe.

**Gewünschte Zahlungsweise**
❑ Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung

Geldinstitut:

Konto-Nr.:

BLZ:

❑ Gegen Rechnung – zahlbar innerhalb zwei Wochen nach Erhalt
(Bitte keine Vorauszahlung leisten – Rechnung abwarten.)

Nur für EG-Staaten! USt.-Id.-Nr.: ........

PC Spiel 11/95

- ☐ Star Trek Sound Effects ........ 31,95 DM
- ☐ Anrufbeantworter-CD ........ 29,95 DM
- ☐ Star Trek II ........ 34,95 DM
- ☐ Star Trek Generations ........ 34,95 DM

**Star Trek Artikel**

- ☐ Star Trek Communicator ........ 39,00 DM
- ☐ Star Trek Communicator Generations ........ 30,00 DM
- ☐ Star Trek Communicator mit Sound ........ 38,00 DM
- ☐ Star Trek Schlüsselanhänger
  - ☐ Next Generation ........ 24,95 DM
  - ☐ Original ........ 24,95 DM
  - ☐ Communicator ........ 24,95 DM
- ☐ Beam-Becher Crew ........ 24,90 DM
- ☐ Becher mit Enterprise-Abzeichen ........ 34,95 DM
- ☐ Card Game ........ 20,00 DM
- ☐ Voyager ........ 44,95 DM
- ☐ Bajora Phaser ........ 49,95 DM
- ☐ Next Generation Deluxe Uniform Shirt ........ 110,00 DM
  Größe: Farbe:
- ☐ Pappaufsteller ........ 80,00 DM

**Mega-Hit**

- ☐ Bettwäsche ........ 110,00 DM

**Bausätze**

- ☐ Enterprise 1701 A ........ 49,95 DM
- ☐ Enterprise 1701 d ........ 49,95 DM
- ☐ 3-Teile-Pack ........ 54,95 DM
- ☐ Deep Space Nine Station ........ 59,95 DM
- ☐ Millennium Falken ........ 59,95 DM
- ☐ Star Wars Destroyer ........ 49,95 DM
- ☐ Tie Fighter ........ 27,95 DM
- ☐ X-Wing Fighter ........ 37,95 DM

- ☐ Excelsior ........ 49,95 DM
- ☐ Klingon Bird of Prey ........ 49,95DM
- ☐ Tie Fighter Gold ........ 39,95DM
- ☐ B-Wing Fighter Gold ........ 34,95DM
- ☐ Battle of Hoth Action Scene ........ 49,95DM
- ☐ Raumschiff Enterprise ........ 99,95DM

**Bücher**

- ☐ Captain's Logbuch ........ 29,80 DM
- ☐ Captain's Logbuch II ........ 24,80 DM
- ☐ Die Technik der USS Enterprise ........ 39,80 DM
- ☐ Deep Space Logbuch ........ 29,80 DM
- ☐ Trek Chronologie ........ 29,80 DM
- ☐ Das große Trek-Lexikon ........ 24,80 DM
- ☐ Deep Space Nine – Hinter den Kulissen ........ 24,80 DM
- ☐ Whale's Voyage II ........ 59,00 DM
- ☐ Star Trek ... wo bisher noch niemand ........ 26,00 DM
- ☐ Star Trek Enzyklopädie ........ 14,90 DM

Gesamtbetrag ---,-- DM

+ Porto/Verpackung (Inland 6,00 DM, Ausland 16,00 DM) bzw. NN-Gebühr 9,00 DM

Bitte beachten Sie, daß bei Nachnahmelieferungen eine **zusätzliche** Nachnahmegebühr anfällt (bei Vorkasse **nicht!**). Nachnahmesendungen ins Ausland sind leider nicht möglich.
Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorratslage! Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit.
Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Bei Zahlung in Postwertzeichen kann die Bestellung nicht ausgeführt werden. Entstandene Kosten aus Annahmeverweigerungen werden berechnet!
Wir bitten unsere ausländischen Kunden um Angabe ihrer USt-Identifikations-Nr. (EG-Länder)!

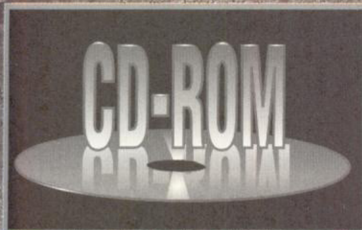
PC Spiel 11/95

# Kleinanzeigen

**Private Anzeigen:** nur 5 DM (maximal 5 Zeilen)
**Geschäftliche Empfehlung:** 10 DM je angefangene Zeile, zzgl. gesetzlicher Umsatzsteuer
Der Abdruck erfolgt **nur** gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck).
Bitte veröffentlichen Sie meine Anzeige in der nächsterreichbaren **PC Spiel** für
❑ **private Zwecke** ❑ **gewerbliche Zwecke** (gewerbliche Anzeigen werden mit **G** gekennzeichnet)
**Schreiben Sie bitte deutlich.** Für undeutlich oder unleserlich geschriebene Anzeigen, die zu Satzfehlern und Mißverständnissen führen können, übernehmen wir keine Haftung (jedes Kästchen = ein Zeichen).

❑ Die Anzeige soll als Chiffre-Anzeige erscheinen (nur möglich bei Privat-Anzeigen) Chiffre-Gebühr 10 DM zzgl. zum Anzeigenpreis.

❑ **Biete Hardware** ❑ **Suche Hardware** ❑ **Tausch** ❑ **Kontakte**
❑ **Biete Software** ❑ **Suche Software** ❑ **Verschiedenes**




# Crusade


Einfache Bedienung durch Icons


Stimmungsvolle Szenarien


Auf dem Weg zum Thron...


...nur nicht den Kopf verlieren



Karteneditor



- Schwierigkeit einstellbar
- Tag/Nachtwechsel
- Jahreszeitenwechsel
- Bis zu 4 Spieler möglich
- Modem/Nullmodemoption
- Bündnismöglichkeit
- Inklusive Einheiteneditor
- Inklusive Karteneditor
- Filmszenen mit echten Darstellern
- Digitalisierter Sound
- Sprachausgabe
- Komplett in deutsch

In einer Zeit, in der das Schicksal von Vielen in den Händen von Wenigen liegt, seid Ihr auserwählt, den Kampf um die Macht zu entscheiden...

Crusade - das Strategie-Erlebnis

**CD-ROM**
**MULTIMEDIA**

GREENWOOD ENTERTAINMENT

Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 41564 Kaarst, Tel.02131/ 6070, Fax 02131/ 60711
Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 0541/ 122065, Fax 0541/122470
Schweiz: ABC Spielspass AG, Bahnweg Nord, Ch-Sevelen, Tel.081/ 7852960, Fax 081/ 7851222
Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel.05523/ 56510, Fax 05523/ 64794

# Geschafft

In der Rubrik "Auf einen Blick" präsentieren wir Euch jeden Monat im Überblick die Games, die wir in der aktuellen Ausgabe getestet haben – und dazu alles, was außerdem innerhalb der nächsten vier Wochen in den PC-Spiele-Regalen auftauchen soll. Diesmal haben uns sehr viele Hersteller mit folgenden Worten vertröstet: "Zwei, drei Wochen nach der ECTS bringen wir etliche neue Titel auf den Markt." Na prima, dachten wir, was sollen die Kids in der übrigen Zeit tun, Däumchen drehen vielleicht? Wir nicht. Und so haben wir es auch in diesem Monat wieder geschafft, Euch ein buntes Spieleangebot zusammenzustellen. Erstmals schauten wir uns auch "anderswo" um – genauer: im Compuserve. Dort gibt es ein Forum mit der Bezeichnung SWREG, was für "Shareware-Registration" steht. Vier besonders interessante Titel findet Ihr auf den folgenden Seiten, dazu einige interessante Produktionen aus deutscher Hand. "Kommerzielles" steht aber auch weiterhin im Mittelpunkt. **Magic Carpet** zum Beispiel ist konkurrenzlos der Überflieger des Monats. Oder wie wäre es mit **Primal Rage**, das zwar nicht so prall wie erwartet wurde, aber dennoch genügend Spielspaß rüberbringt? Spannung garantiert das Adventure **Burn Cycle**, und klassisch-erstklassig wird's beim neuaufgelegten Oldie **Pitfall – The Mayan Adventure.** Nun, hoffen wir, daß die Softwarehäuser ihr Versprechen halten und uns bald die bei der ECTS gezeigten Top-Titel zum Test überlassen. Damit wir auch nächstes Mal nach Abschluß aller Arbeiten so richtig geschafft sind.


**Pitfall**


**Magic Carpet 2**


**Burn Cycle**


**Skaphander**


**Primal Rage**

# Auf einen Blick

## Legende

Alle Spiele mit einer Redaktionswertung sind von der gesamten Redaktion geprüft worden.


Ein gutes Spiel. Das Produkt hält, was es verspricht. Genre-Fans sind auf jeden Fall gut bedient.


Ein herausragendes Spiel. Man sollte es unbedingt gespielt haben. Es kann auch denjenigen gefallen, die dem jeweiligen Genre zwiespältig gegenüberstehen.


Vom Kauf dieses Produkts muß abgeraten werden. Entweder wird zuwenig Spiel geboten, oder schwere technische Mängel machen jeden Spaß zunichte.


Das Spiel kommt auf CD-ROM.


Das Spiel kommt auf (3,5-Zoll-)Disketten.


Das Spiel läuft unter Windows.


Das Spiel wurde nicht von der gesamten Redaktion geprüft.


Das Spiel wird auf Seite XX / wurde in Ausgabe X/XX ausführlich vorgestellt.

Grafik und Sound werden unabhängig von der Note für das Spiel bewertet. Es gelten die gleichen Kriterien – obwohl natürlich ein gutes Spiel mit einer schlechten Grafik oder einem miserablen Sound immer noch ein gutes Spiel bleibt.

Alle Spiele getestet auf: Gateway 2000/P5

## Al Unser Arcade Racer



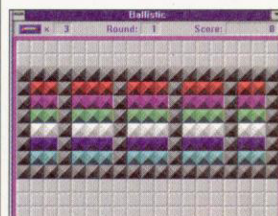
*Rennsimulation, 60 DM, Hersteller/Muster von: Mindscape*

Viel zu spät kommt diese Fahrsimulation auf den Markt. Was hier geboten wird, hat man schon bei Out Run und Lotus gesehen. Höchstens die Gegner dieses Sports kommen auf ihre Kosten, denn es ist ein Spiel zum Abgewöhnen.

**Systemanforderungen:**
486/33, 8 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk, Windows 95

## Ballistic 1.0b




*Reaktionsspiel, 15 US$, Hersteller: Glenn Niesen, Muster von: Compuserve*

Mit der Maus steuert der Spieler den Schläger, der einen Ball gegen eine bunte Mauer schleudert. Der Breakout-Klon bietet neben mehr als 50 Levels insgesamt elf Power-Ups, um das Spiel voranzutreiben. Die Vollversion gibt es in Compuserve im Forum SWREG.

**Systemanforderungen:**
386/25, 4 MB RAM, VGA

## Burn Cycle



*Adventure, 100 DM, Hersteller: Trip Media/Philips, Muster von: Philips*

In der Rolle des Sol Cutter muß der Spieler verhindern, daß sich ein Computervirus im Hirn des Helden fortpflanzt. Das ganze spielt in einer surrealistischen Welt, die Grafik wirkt aber veraltet. Dafür geht die deutsche Sprachausgabe klar. Wer auf ungewöhnliche Spiele steht, ist nicht schlecht beraten.

**Systemanforderungen:**
486/33, 8 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk, VGA

☛ mehr auf S. 104

# Auf einen Blick

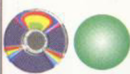
## CDV-Monats-CD September



*Shareware-Kompilation, 29,95 DM, Hersteller/Muster von: CDV*

Mehr als 1200 aktuelle Sharewareprogramme für DOS und Windows auf zwei CDs, darunter zahlreiche Spiele und ein 80-MB-Trailer zum Spiel "Mirage". Lohnt sich.

**Systemanforderungen:**
386/25, 4 MB RAM, VGA



## Celebrity Poker



*Poker-Simulation, 80, DM. Hersteller: New World Computing, Muster von: Softgold*

Man versammle drei bekannte TV-Größen, darunter Morgan Fairchild aus Falcon Crest, setze sie an einen Tisch und lasse sie interaktiv gegen den menschlichen Computerspieler um die Wette zocken. Alle gängigen Poker-Arten wurden zwar berücksichtigt, das "echte" Kartenspiel bleibt aber die Nummer 1.

**Systemanforderungen:**
486/33, 4 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk, VGA



## Championship Manager 2



*Management-Simulation, 100 DM, Hersteller/Muster von: Domark*

Der Spieler managt solo oder zu mehreren einen deutschen Fußballverein der aktuellen Spielsaison 95/96. Wer seinen Job besonders gut macht, stellt später die Europa- oder Weltmeisterschaftself auf. Genre-Fans kommen auf jeden Fall auf ihre Kosten.

**Systemanforderungen:**
386/25, 4 MB RAM, CD-ROM-Laufwerk, VGA



mehr auf S. 116

## Das TV-Karriere-Spiel



*Management-Simulation, 39 DM, Hersteller/Muster von: Navigo Multimedia GmbH*

Die bunte Welt des Fernsehens präsentiert sich dem künftigen Programmchef bei Pro 7. Werbeblocks plazieren, Trailer zusammenstellen und Inhalte von Sendungen planen gehört mit zum Job; später zeigen Videos, ob man's gut gemacht hat. Es fehlt nur noch die berühmte Pro-7-Zensurschere.

**Systemanforderungen:**
486/33, 8 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk



## Dungeon Master II (Disk)



*Rollenspiel, 119,95 DM, Hersteller Interplay, Muster von: Acclaim*

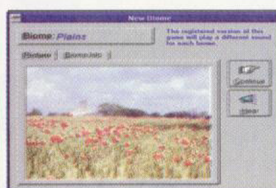
In der Fortsetzung des Rollenspielklassikers spielen die Abenteuer nicht mehr ausschließlich in Dungeons, sondern auch in umfangreichen Teilen der Oberwelt. Disk-Version.

**Systemanforderungen:**
386/33, 4 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk, VGA



**USK-Altersempfehlung:** ab 6

## EcoMaster 1.0



*Simulation, 25 US$, Hersteller: Cascoly Software, Muster von: Compuserve*

In dieser Simulation geht es um Tiere, die zunächst ersteigert und dann in einem Biotop zur Weiterentwicklung gebracht werden, wo sie sich schließlich behaupten müssen. Die Vollversion des mit vielen Fotos gespickten Spiels ist über Compuserve im Forum SWREG zu beziehen.

**Systemanforderungen:**
386/25, 4 MB RAM, VGA.



# Auf einen Blick

## Englisch I Plus



*Lernsoftware, 99 DM, Hersteller/Muster von: Sunflowers*

Das Programm eignet sich zum Auffrischen der Englischkenntnisse und bietet neben Vokabeltrainer und Grammatikkurs ein Game, in dem es darum geht, Präsident der USA zu werden. Die Sprachausgabe ist in CD-Qualität.

**Systemanforderungen:**
386/25, 4 MB RAM, SVGA



## Exile 1.01



*Fantasy-Rollenspiel, 25 US$, Hersteller: Spiderweb Software, Muster von: Compuserve*

Das Programm ist erst das zweite echte Fantasy-Rollenspiel für Windows und will vor allem Ultima-Fans in seinen Bann ziehen. Eine Unmenge von Katakomben und knackigen Rätseln erwartet den Spieler bei der Befreiung von gefangengehaltenen, "unerwünschten" Personen. Vollversion im Compuserve-Forum SWREG.

**Systemanforderungen:**
386/25, 4 MB RAM, VGA.



## Glider 4.0



*Geschicklichkeitsspiel, Preis: keine Angaben, Hersteller: Casady & Greene, Inc., Muster von: Compuserve*

Mit diesem Game wurde eine neue Spielidee umgesetzt: Eine Papierschwalbe muß durch mehrere Räume bewegt werden, wo die Physik und diverse Luftströme allerdings eine gewichtige Rolle spielen. Die Vollversion mit 200 Räumen ist über Compuserve, Forum SWREG, zu beziehen; über den Preis wurden keine Angaben gemacht.

**Systemanforderungen:**
386/25, 4 MB RAM, VGA



## Julietta 3.0



*Simulation, 30 DM, Hersteller/Muster von: Hubert Achthaler*

Die Vollversion dieser Flipper-Simulation umfaßt mehr als 40 verschiedene, nur etwa einen halben Bildschirm füllende Tische, die sich mit einem speziellen Editor noch beliebig erweitern lassen. Das Spiel wartet mit vielen Soundeffekten auf. Vollversion bei: Hubert Achthaler, Kongreßstr. 6, 52070 Aachen (für Schüler: 20 DM)

**Systemanforderungen:**
386/25, 2 MB RAM, VGA



Eine schrecklich nette Red.



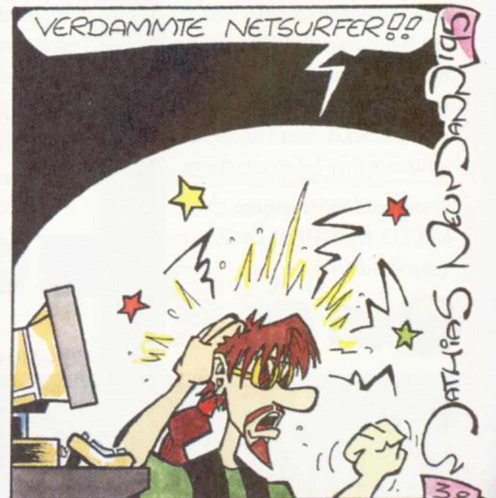












# Auf einen Blick

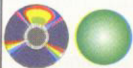
## Last Bounty Hunter



*Ballerspiel, 100 DM, Hersteller/Muster von: American Laser Games*

Zielgenauigkeit steht in diesem Spielfilm-Shoot'em-Up im Mittelpunkt. Die Umsetzung vom Spielautomaten ist nicht sehr überzeugend, zumal stets die gleichen Videos zu sehen sind, bis man endlich alle Gegner vernichtet hat. Das entlockt uns ein müdes Gähnen.

**Systemanforderungen:**
386/33, 1 MB RAM, CD-ROM-Laufwerk, VGA.



## Magic Carpet 2



*Strategie-Action, 100 DM, Hersteller: Bullfrog, Muster von: Electronic Arts*

Der fliegende Teppich ist zurück. Wieder nutzt der Spieler dieses ungewöhnliche Fortbewegungsmittel, um 25 kniffligen Missionen zu erfüllen, damit das Land vom Bösen befreit wird. Der Vorgänger wird grafisch und spielerisch übertroffen.

**Systemanforderungen:**
486/33, 8 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk, SVGA



☛ mehr auf S. 102

## Max und die Geheimformel




*Lernspiel, 98 DM, Hersteller: Tivola, Muster von: Publikom*

Kinder gehen in einem scheinbar verlassenen Haus auf Entdeckungsreise. Ziel ist es, alle Zahlen zu einer dringend benötigten Geheimformel zu finden. Netter Spaß für jüngere Computerspieler.

**Systemanforderungen:**
386/25, 4 MB RAM, VGA



## Marco Polo



*Handelssimulation, 80 DM, Hersteller/Muster von: Infogrames*

Der Spieler verkörpert den berühmten venezianischen Kaufmann und muß ihn auf seinem langen Weg nach China begleiten. Das hätte spannend werden können, aber leider gilt es nur, an diversen Orten zu kaufen, zu verkaufen und ab und zu einigen Banditen ins Auge zu blicken.

**Systemanforderungen:**
386/25, 2 MB RAM, CD-ROM, Laufwerk, VGA.



## PGA Tour Golf '96



*Golfsimulation, 100 DM, Hersteller/Muster von: Electronic Arts*

Schon der Vorgänger hatte im Gegensatz zum deutlich besseren Links 386 ein schweres Los gezogen. Trotz Beseitigung einiger Mängel bleibt auch die aktuelle Version hinter der Konkurrenz zurück.

**Systemanforderungen:**
486/33, 4 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk, VGA



☛ mehr auf S. 138

**USK-Altersempfehlung:**
ohne Beschränkung

## Pitfall



*Jump'n'Run, 100 DM, Hersteller/Muster von: Activision*

Jump'n'Run-Klassiker aus urzeitlicher Computergeschichte in völlig neuem Gewand. Das Spiel wurde speziell für Windows 95 entwickelt und verwandelt den PC grafisch in einen Spielhallenautomaten. Läuft nicht unter Windows 3.11 oder DOS.

**Systemanforderungen:**
486/33, 8 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk, Windows 95



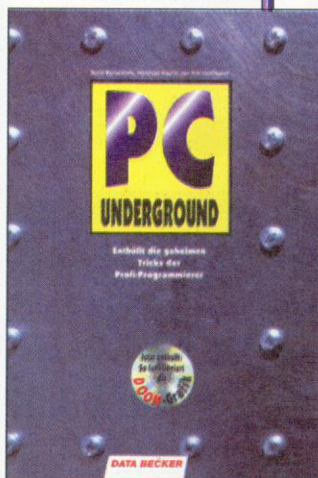
☛ mehr auf S. 106

# Toms Bücherkiste



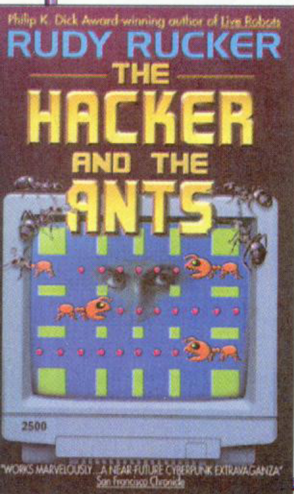



Windows 95 ist da, und irgendwann trifft man unweigerlich auf die neue Oberfläche und das "Betriebssystem der Jahrtausendwende". **Das große Buch zu Windows 95** will den Unsicheren und Skeptikern über erste Hürden hinweghelfen. Die Einführung in Windows 95 beginnt mit einem "Crash-Kurs" und führt über die Arbeit mit den Tools und Utilities zum Praxiswissen für den täglichen Gebrauch. Die mitgelieferte CD enthält Sharewareprogramme sowie besondere Programme für eine 32-Bit-Umgebung. Weder Programminternes noch Geheimnisse oder Probleme von Windows 95 werden preisgegeben, dennoch bekommt man für 59 DM ein solides Nachschlagewerk.
*(59 DM, Data Becker, ISBN: 3-8158-1128-7)*




Bisher unveröffentlichtes Wissen über Programmierung und Grafikeffekte verspricht **PC Underground**. Das Buch wurde neu aufgelegt und um einige Kapitel ergänzt. Die Autoren des Wälzers (807 S.) sind absolute Insider mit Szene-Erfahrung. Neben Grafik und Soundprogrammierung setzt sich das Werk auch mit Kopierschützen und Cheatverfahren auseinander. Neu ist ein Kapitel über die Grafik eines indizierten Ballerspiels. PC Underground enthält außerdem eine CD mit Tools, Szene-Demos und Sharewareprogrammen der Top-Coder. Wer bereits die Erstauflage hat, kann sich das "Update" sparen.
*(69 DM, Data Becker, ISBN 3-8158-1185-6)*

**Rudy Rucker**, technikbegeisterter Althippie und Urenkel des Philosophen Hegel, ist spätestens seit seinen Büchern Software und Wetware den Fans von Cyberpunk kein Unbekannter mehr. Sein neuestes Werk **The Hacker and the Ants** berichtet von den Erlebnissen eines Programmieres, der von seinem Chef in ein düsteres Komplott verwickelt wird. Die Zukunftswelt, in der die Story spielt, bringt Konzepte ein, an denen bereits ansatzweise in Silicon Valley geforscht wird: Digital TV, Artifical Life, Cyberspaceausrüstungen. Faszinierend, spannend, kompetent, beängstigend und ziemlich Hip. Leider bisher nur in Englisch zu haben.
*(6.99 CAN. $, Avon Books ISBN 0-380-71844-8)*




# Auf einen Blick

## Primal Rage



*Prügelspiel, 99,95 DM, Hersteller: Time Warner Interactive, Muster von: FDS Software*

Urzeitliche Dinos kämpfen in neuzeitlicher Landschaft um die Macht. Das Prügelspiel kopiert Vorbilder wie Street Fighter oder Brutal Mombat (geändert), ohne jedoch deren Qualität zu erreichen. Lediglich die Grafik ist überdurchschnittlich gut.

**Systemanforderungen:**
486/33, 4 MB RAM, Double-speed-Laufwerk, VGA



mehr auf Seite 112

## SimCity 2000 Urban Renewal Kit



*Simulation, 49,95 DM, Hersteller: Maxis, Muster von: Bomico*

Mit dem Zusatz-Kit für SimCity 2000 können Gebäude anders oder völlig neu gestaltet und Skylines ausgedruckt werden. Städte aus SimCity und SimCity Classic können importiert werden. Per Untergrundansicht baut man U-Bahnen, Ver- und Entsorgungseinrichtungen. Weiteres Plus: 100 neue futuristische Gebäude.

**Systemanforderungen:**
386/25, 4 MB RAM, SVGA, SimCity 2000



## Skaphander




*Baller, 100 DM, Hersteller/Muster von: Navigo Multimedia GmbH*

Dreidimensionales Ballerspiel, das im Gegensatz zu diversen indizierten Varianten ohne Blutvergießen auskommt. Dafür sind einige Räume zu dunkel geraten, und die Gegner könnten mitunter auch etwas origineller sein.

**Systemanforderungen:**
486/33, 4 MB RAM, CD-ROM-Laufwerk, VGA



mehr auf Seite 110

## The Epic MageGames Shareware Collection 2



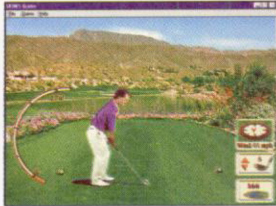

*Shareware-Kompilation, 30 DM, Hersteller: Epic MegaGames, Muster von: Romware*

Sammlung von 21 EMG-Top-Titeln, darunter One Must Fall 2097, Epic Pinball, Xargon und Jill of the Jungle sowie Jazz Jackrabbit. Gute Gelegenheit für alle Epic-Fans, ihre Sammlung zu vervollständigen.

**Systemanforderungen:**
386/25, 4 MB RAM, CD-ROM-Laufwerk, VGA



## The Skin Game at Bighorn



*Golfsimulation, 110 DM, Hersteller: Interplay, Muster von: Acclaim*

Golf, wie er im (Strafgesetz-)Buche steht, denn was sich dem Computergolfer da an Spiel und Grafik offenbart, schlägt dem Gras die Narbe aus. Lediglich der Sound ist erträglich, aber das allein reicht nicht zum Einputten.

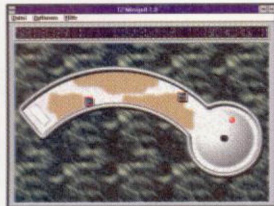
**Systemanforderungen:**
486/33, 4 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk, VGA



mehr auf Seite 107

**USK-Altersempfehlung:** ohne Beschränkung

## TZ-Mingolf



*Golfsimulation, 29,90 DM, Hersteller/Muster von: Thomas Zeh*

Nach "Greens" ist dies das erste Minigolfspiel für Windows und zudem das erste aus der deutschen Sharewareszene. Die Vollversion bietet 36 Bahnen mit dreidimensionalen Parcours und gerenderten Hintergründen. Zu beziehen bei: Thomas Zeh, Wriezener Str. 41, 13359 Berlin.

**Systemanforderungen:**
386/25, 4 MB RAM, VGA



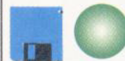
## Triazzle



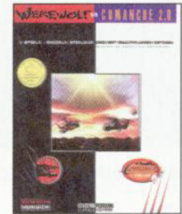
*Puzzlespiel, 80 DM, Hersteller/Muster von: Berkeley Systems*

Frösche und Käfer wollen wiedervereint werden. Dazu muß man etwa 5000 Puzzleteile aneinanderreihen, so daß sich am Ende ein vollständiges Bild ergibt. Grafisch aufwendig gemacht, ist das echte Puzzle mit Pappteilen immer noch die ungeschlagene Nummer 1.

**Systemanforderungen:**
486/33, 4 MB RAM, SVGA



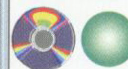
## Werewolf vs. Comanche 2.0



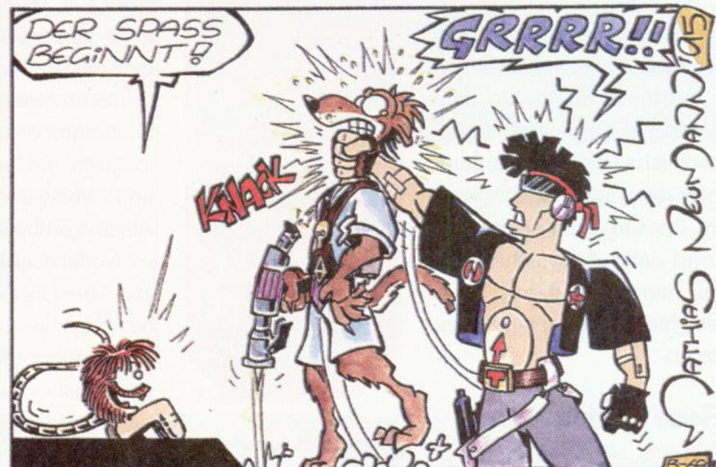

*Simulation, 89,95 DM, Hersteller: Novalogic, Muster von: Softgold*

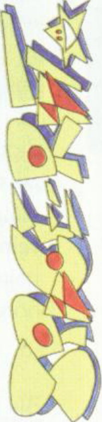
Zwei Spiele in einem. Der neueste russische Kampfhubschrauber ist gegen den Comanche RAH-66 einzusetzen. Die Helikopter- Animationen wurden neu überarbeitet und sind nun noch realistischer. Per Null-Modem-Kabel können zwei Compis verbunden werden.

**Systemanforderungen:**
386/25, 8 MB RAM, VGA


















Eine Menge neuer Grafikdetails werten den zweiten Teil auf

# Turboteppich




**Magic Carpet 2: schon jetzt ein Action-Klassiker**

Bullfrog hat mal wieder tiiiief in die Kristallkugel geschaut und neue Dämonen im Teppichland entdeckt: **Magic Carpet 2 – die Niederwelten** ist gerade mit einer brandheißen, knallvollen neuen Ladung an Fieslingen, Magie und Spielspaß bei uns eingeflogen!

Hopp, rauf auf den Teppich und ab ins Vergnügen, denkt sich der kleine Redakteur naiv und blauäugig. An den roten Feuerdämonen aus der Intro, der aussieht, als sei er Godzillas großer Bruder, an den denken wir erst einmal gar nicht. Viel mehr steht uns der Sinn nach dem freien Flug über die wunderschöne virtuelle Landschaft. So geht es frei schwebend über Berge und Täler, über das Meer, vorbei an Klippen und Stränden, bis plötzlich aufbrandendes Stimmengewirr eine menschliche Siedlung ankündigt. Hinter der nächsten Bergkuppe taucht der Ort auch schon auf, Häuser und Zelte, dazwischen wuseln Menschen umher, deren Unterhaltungen hinter den Hügeln zu hören waren.

**Was ist besser als ein Ritt auf einem Mustang? Besser als eine Schleudertour mit Michael Schumacher? Und besser als ein Teppichtanz mit Magic Carpet 1? Klar, Magic Carpet 2!**

## Fiese Dämonen

Bis hierhin war alles eitel Sonnenschein, von Dämonen keine Spur. In der Tat läßt Genosse Oberbösewicht noch lange auf sich warten, empfiehlt sich aber durch ganze Horden bösartiger Kreaturen, die plötzlich auftauchen. Nun denn, ran an die Arbeit und die Levels von dem fiesen Gelichter befreit. Dumpf erinnert sich der Redakteur auf seinem guten alten '95er Isfahan Turbo, auch daran, in der Intro den netten Herrn und Zaubermeister aus dem ersten Teil gesehen zu haben, der nun in der Folterkammer des fiesen Dämons schmort. Noch ein Grund mehr, die Ohren anzulegen, das Zauberbuch aufzuschlagen und mit Schmackes zwischen die Ungeheuer zu hauen.

*Wenig Änderungen, aber haufenweise neue Missionen*



## Mystisches Mana

Doch halt, "Rambo aus dem Sack" zu spielen bringt nicht viel, denn ohne Strategie wird der Meister wohl noch eine Weile schmoren müssen. Das heißt hier, Magie einzusetzen, und für einen zünftigen Zauberspruch bedarf es in der Welt von Magic Carpet – wie schon im ersten Teil – des begehrten Zaubergrundstoffs Mana, der in allen magisch erzeugten Gegenständen und Lebewesen enthalten ist. Klein-Aladin kombiniert: Beißt ein vom Dämon oder dessen Schergen herbeigezauberter Unhold ins Gras, bleibt Mana übrig, das in Form einer goldenen Kugel durch die Gegend kullert. So golden ist es zwar schön anzusehen, aber für unsereins nicht zu gebrauchen. Wir geben uns nur der blauen Magie hin und brauchen daher blaues Mana. Mit einem "In-Besitz-nehmen-Zauber" verpassen wir dem Stoff die richtige Farbe und ... ja und? Nix passiert! Es fehlt noch ein Hauptquartier, in dem wir unser Mana lagern können. Auch hier schafft ein entsprechender Zauber an der richtigen Stelle Abhilfe: Vor unseren Augen wächst die Burg regelrecht aus dem Boden (angeblich sollen einige selbsternannte Baulöwen ganz heiß auf diesen Spruch sein!). Mit der Burg ist auch ein Ballon entstanden, der nun sogleich aufbricht und eingefärbtes Mana einsammelt. Tolle Sache, ärgerlich ist nur, daß die Zauberer des Dämons eingefärbtes Mana umfärben können, so daß deren Ballons das Zeug für sich einsammeln können. Bewachen, heißt hier die Devise.

## Magische Urnen

Wie sich bald zeigt, ist dies nicht das einzige Übel, mit dem wir zu kämpfen haben, denn die Kreaturen des Dämons sind uns knallhart auf den Fersen. Zur Grundausstattung des Teppichs gehörten zwar der Zauber für die Burg, das "In-Besitz-Nehmen" und ein einfacher "Feuerball-Spruch", doch da muß es mehr geben (zumindest hieß es in der Bedienungsanleitung so, aber das nur ganz am Rande).

In Urnen seien andere Zauber zu finden, doch wo sind die Urnen? Während wir uns dieses Problem durch den Kopf gehen lassen, wird der Ort des Geschehens noch einmal gründlich abgeflogen, daß man da-



**Neu bei Magic Carpet 2: Nachtmissionen**

**Das Höhlenlevel bringt ein völlig neues Fluggefühl**



bei auch noch sehr kunstvoll und mit viel Feuerwerk ein paar Monster plättet, ist ein angenehmer Nebeneffekt. Und siehe da, unvermittelt taucht eine Urne auf und ist durch einfaches Überfliegen schon eingesammelt. Wie sich in der Folge zeigt, stehen die begehrten Behältnisse allerdings eher selten offen rum. Sie müssen weit öfter im harten Kampf anderen Zauberern (die ebenfalls mit fliegenden Teppichen durch die Gegend düsen) oder dem sie bewachenden Kroppzeug abgenommen werden.

So fliegen und zaubern wir uns durch die Gegend und hangeln durch die Levels, die immer kerniger werden. Torkeln anfangs nur ein paar armselige Zombies und Skelette rum, tauchen bald Monsterwürmer und fliegende Drachenschlangen auf, die uns gehörig einheizen. Schnell gesellen sich feuerspuckende Steinköpfe und Riesenspinnen dazu, die alle verarztet werden wollen. Und spätestens wenn Euch die ersten Hydras oder Manticore über den Weg laufen, kommt Ihr echt ins Schwitzen!

## Ausgefeilte Technik

Ihr habt's gemerkt, Magic Carpet 2 hat uns beim Testen höllisch viel Spaß gemacht. Zunächst waren wir natürlich von der imposanten Technik begeistert, denn was Bullfrog uns da vorsetzt, hat sich gewaschen: Detaillierte 3D-Grafik in 256 Farben, Meere mit Dünung und Spiegelungen, dazu noch fein gezeichnete und sehr abwechslungsreiche Monster. Später geht es in ausgedehnte Höhlensysteme hinein, in denen Lavaseen brodeln und Steinsäulen aus Boden und Decke wachsen, dann warten Nachtlevels darauf, ohne zittrige Knie erforscht zu werden. Auch die Wirkung der Zaubersprüche wird grafisch immer vom Feinsten dargestellt, und ob man eine Burg entstehen läßt, einen Vulkan herbeizaubert oder eine Erdspalte erzeugt – auf dem Monitor ist es immer spektakulär anzuschauen.

Aber neben der brillanten Technik steckt in Magic Carpet 2 auch ein edles Game mit 25 riesigen Missionen, von dem man einfach nie genug kriegen kann. (Nur noch das nächste Level, und dies noch ansehen und dort noch hinfliegen – zack, war es drei Uhr morgens.) Mit Magic Carpet 1 haben die Jungs von Bullfrog bereits bewiesen, daß sie teuflisch gut programmieren können, mit Magic Carpet 2 haben sie sich noch einmal selbst übertroffen. ❑

*hs*

## Super Nachfolger

Au Mann, da geht echt die Post ab! Selten so viel Spaß bei einem Game gehabt. Die versprochene Netzwerkoption für acht Mitzauberer konnten wir zwar leider nicht ausprobieren, da wir nur ein einziges Testexemplar besaßen, aber sogar bei einem Soloritt gegen den Rest von Oberfiesling Vissuluths Dämonenhorden ist Magic Carpet 2 ein echter Hit. So viele neue Zaubersprüche, originelle Gegner und tolle Levels – die Bullfrogger haben sich wirklich eine Menge einfallen lassen. Magic Carpet 2 ist für mich der beste Nachfolger, den es jemals gegeben hat!

*Antje*



**Eine feindliche Burg unter Beschuß**

**Der Heißluftballon sorgt für Mana-Nachschub**



**Magic Carpet 2 – Die Niederwelten**

**Wertung:** ★★

Grafik: ★★ Sound: ★

Hersteller: Bullfrog,
Preis: ca. 120 DM

Ein einmaliges Vergnügen und ein unschlagbarer zweiter Teil

getestet auf: Gateway 2000 P5/100




# Da qualmt das Gehirn

**Die Zeit läuft, der IQ schwindet**

SPIELFELD

**Viren sind kleine Wunder der Natur: Jetzt schaffen sie es sogar schon, sich aus Computerviren in echte Hirnmatschviren zu verwandeln. So geschehen im neuesten Actionadventure von Philips New Media. Der Starttermin? Freitag, der 13. Oktober. Aber wir sind ja nicht abergläubisch ...**

An originelle Geschichten heranzukommen, ist nicht leicht, und so ist auch die Geschichte vom Hacker, der bei seiner Lieblingstätigkeit im Cyberspace erwischt wird, nicht gerade neu. Allerdings entwickelt sich die Story dann doch in recht ungeahnten Bahnen weiter: Sol Cutter, der Held in diesem Spiel, kommt mit einem Computervirus im Gehirn wieder aus dem Netz. Dieser wird seine Denkmaschine innerhalb der nächsten zwei Stunden in Gelatine verwandeln, falls Ihr als Spieler nichts dagegen tut.

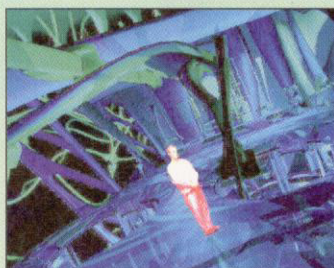
Das Actionadventure läßt sich zunächst heftig an: Kaum willst du den Raum verlassen, wird auf dich geballert, und du segnest erst mal das Zeitliche. Bis du den Trick raus hast, dauert es etwas ... Was im ersten Augenblick wie ein ungewöhnliches und originelles Game wirkt, entpuppt sich auf Dauer jedoch als eher durchschnittliche Abenteuerkost. Man unterhält sich mit den Leuten, sammelt ein paar Gegenstände auf, benutzt sie und versucht, ein paar nette Puzzles zu knacken. Das war's dann allerdings auch schon.

Lobenswert ist dagegen die ordentliche, komplett deutsche Sprachausgabe, bei der lediglich in der Synchronisation ein paar Patzer unterlaufen sind (wenn man es nicht bei anderen Games schon besser erlebt hätte, könnte man darüber hinwegsehen). Die Grafik wurde allerdings wirklich etwas stiefmütterlich behandelt. Sie soll zwar einen "surrealistischen" Touch haben, wirkt aber statt dessen eher unfertig und etwas veraltet (die CD-i-Version entstand laut Packung im Jahr 1994, vielleicht liegt's daran). Und selbst bei den Videosequenzen, die nun wirklich in jedem neueren Spiel ihren Auftritt haben, wirkt die Qualität bis auf einige Ausnahmen eher mäßig.

Empfehlen kann man das Game Leuten, die auf ungewöhnliche Spiele total abfahren und auf Optik keinen so großen Wert legen. Nette Effekte und eine bizarre Hintergrundstory machen halt noch kein Hitprogramm. ❑

*ah*

## Schade, schade, schade!



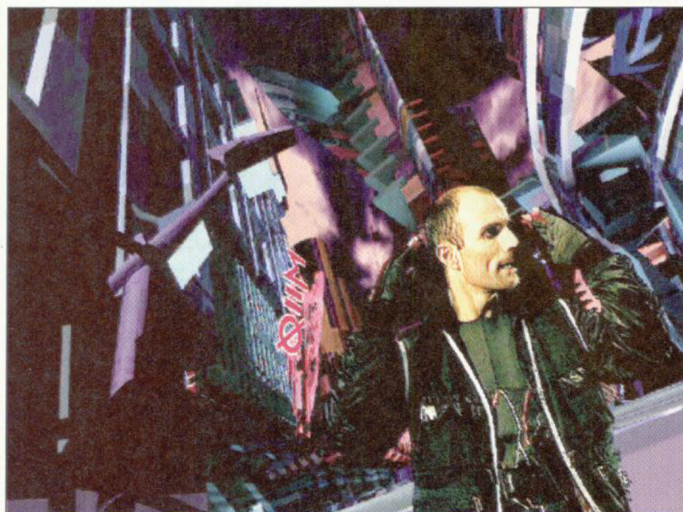
*Kleiner Mann, was nun?*

Nach der hochgelobten CD-i-Version hatte ich mir mehr von diesem Game versprochen. Ob's an der Maschine liegt? Ich weiß es nicht. Sicher ist nur, daß selbst ältere Games wie das Daedalus Encounter in puncto Grafik und Video die Nase definitiv weiter vorn haben als Burn Cycle. Lassen wir das Game also als Erstlingswerk einer neuen PC-Software-Firma durchgehen und harren dessen, was danach kommt.

*Antje*



*Ein Küßchen in Ehren*



*Wie beim Militär: Gruß, Meldung, Gruß*

## Burn Cycle

**Wertung:** 

Grafik: 

Sound: 

Hersteller: Trip Media/Philips
Preis: ca. 100 DM

Ein lobenswerter, aber leider nicht ganz gelungener Versuch, im heiß umkämpften Adventure-Business Fuß zu fassen

getestet auf: Gateway 2000 P5/100



*Mit Win 95 in ein neues Jump'n'Run-Zeitalter: Pitfall macht es vor*



*Harry jr. verzagt nicht, auch wenn er am Abgrund steht*

**Nein, es ist nicht Tarzan, der sich da elegant von Liane zu Liane schwingt, und auch nicht Crocodile Dundee, der dem Alligator da eins auf die grüne Mütze gibt – Pitfall Harry ist wieder da, und das besser denn je!**



# Wer anderen eine Grube gräbt ...

## Klassiker ganz neu

Geht mir aus dem Weg, Leute, hier kommt Pitfall-Heiner auf der Liane angerauscht im besten Hüpfspiel, das mir je auf dem PC untergekommen ist. Kaum zu glauben, was die Activision-Leute da aus dieser "seriösen" Kiste rausgekitzelt haben. Soll noch einer mal sagen, daß der PC keine Spielmaschine sei – Pitfall 2 beweist mit Schmackes das Gegenteil.

*Heiner*

Es war in tiefster Computerspiel-Steinzeit, als der Abenteurer Pitfall Harry das Licht der Spielewelt erblickte. Damals noch in klobiger Blockgrafik und mit sagenhaften acht Farben, durfte er auf der Heimkonsole Atari 2600 seine Urwaldabenteuer erleben. Nun, mehr als zehn Jahre später, ist der gute alte Harry zurück, und diesmal hat er seinen Sohn Harry jr. mitgebracht.

In den dichten Dschungel von Mittelamerika verschlägt es Harry samt Sohn diesmal, wo geheimnisvolle Maya-Ruinen unermeßliche Schätze bergen. Ganz ungefährlich ist es allerdings nicht, seine Nase in fremde Wohnungen zu stecken, wie Harry schnell am eigenen Leibe feststellen muß: Ein mieser Maya-Magier, der Letzte seines Volks, fühlt sich erheblich in seiner Ruhe gestört und entführt Papa Pitfall kurzerhand. Und damit bist jetzt Du als treuer Sohn an der Reihe, Papi aus seiner mißlichen Lage zu befreien.

### Auf die Bäume, ihr Affen!

Die erste Station der abenteuerlichen Rettung ist der Dschungel um den Tempel herum, durch den Harry jr. sich seinen Weg bahnen muß. Die Action wird in der Seitenansicht scrollend dargestellt, in der Dein Held sich nach links und rechts bewegen, laufen, springen und sich ducken kann. Fiese Affen, Dornengestrüpp, Giftschlangen, Stachelschweine und Treibsandlöcher sind Hindernisse, die Harry im ersten Level meistern muß. Während er Schlangen, Affen und wilde Stachelschweine mit seiner Steinschleuder außer Gefecht setzt, bleibt bei Stachelgestrüpp und Treibsand nur geschicktes Umge-





*Nicht gerade Tarzan, aber der Zweck heiligt die Mittel*



*Eben standen wir noch vor dem Abgrund, jetzt sind wir schon einen großen Schritt weiter*

*Eine Lore an der richtigen Stelle kann schon einmal als Sprungbrett mißbraucht werden*





*Nanu, eine Lore? Kennen wir die nicht aus Donkey Kong Country?*



*Nur ein waghalsiger Sprung kann Harry jr. jetzt noch weiterbringen*

SPIELFELD

hen oder darüber Hinwegspringen. Neben der Schleuder kann Harry zum Glück noch weitere Waffen finden, zum Beispiel einen Bumerang, der sich seine Ziele automatisch sucht, und Handgranaten, deren Explosionen alle gerade auf dem Bildschirm sichtbaren Gegner beseitigen.

Harrys Weg durch den Dschungel ist ziemlich unorthodox, denn auf dem Boden kommt er bald nicht mehr weiter. Es bleibt nur der Weg durch die Bäume, über deren Äste er graziös wie ein Ballettänzer balanciert und an deren herabhängenden Lianen er sich tarzanmäßig über die Abgründe zwischen den einzelnen Baumriesen schwingt.

Immer wieder tauchen auf seinem Weg kleine Maya-Statuen auf, mit denen es eine ganz besondere Bewandtnis hat: Gelingt es Harry, eine dieser Figuren zu berühren, muß er beim Verlust eines seiner Leben nicht mehr am Anfang des Levels neu beginnen, sondern darf am Standort der zuletzt berührten Figur wieder einsteigen.

Insgesamt besitzt Harry jr. drei Leben, und für jedes steht ihm eine bestimmte Menge Lebensenergie zur Verfügung; bei jeder Berührung eines Gegners und jedem Sprung in eine Dornenhecke verringert sich dieser Vorrat. Wieviel Lebenskraft Harry noch verbleibt, ist anhand einer witzig gestalteten Anzeige



*Nicht unbedingt ein einfacher Level*



*Hilfe, wo ist denn hier die Bremse?*

am oberen rechten Bildschirmrand erkennbar, denn dort rennt ein winziger Harry vor einem aufgesperrten Krokodilrachen davon; je weiter er von dem zähnestarrenden Maul entfernt ist, um so höher ist Harrys Lebenskraft.

## Was macht das Kätzchen am Wasserfall?

Was Harry auf seinem Weg durch den Dschungel so alles begegnet, ist sehr abwechslungsreich und wirklich schick gemacht. Der dusselige Leopard am Wasserfall beispielsweise hat es echt in sich und stellt auch das erste größere Problem dar. Heftiges Hüpfen und wirklich gut getimter Waffeneinsatz bringen Bewegung in die müden Finger. Adrenalin verspricht auch die heftige Lianen-Rutschpartie über dem Wasserfall ...

Und dann wird es echt haarig. Ein verlassenes Bergwerk voller Abgründe, mit Taranteln und Vampirfledermäusen macht Harry und Dir das Leben reichlich schwer. Danach findet Harry jr. eine vergessene Maya-Stadt, die zwar vielleicht vergessen, aber keinesfalls verlassen ist und auch längst nicht die letzte Station auf dem Weg zur Rettung seines Vaters darstellt ...

## Voll auf Windows-95-Kurs

**Pitfall – The Mayan Adventure** war ursprünglich ein für diverse Spielkonsolen entwickeltes Arcadegame, das schon auf den 16-Bittern zu Recht mit viel Lob bedacht wurde. Jetzt hat sich Activision komplett auf die Windows-95-Schiene verlegt und gleich beim ersten Game voll zugelangt: Für die Grafik von Pitfall 2 wurden die Kroyer-Trickfilmstudios verpflichtet, die die Bewegungen von Harry jr. und seinen Gegnern in besten Cartoon-Animationen zum Leben erweckten. Für den passenden Sound sorgten die Soundelux-Media-Labs, die schon einmal mit einem Oscar ausgezeichnet wurden. Was Technik und Geschwindigkeit des Spielablaufs angeht, ist Pitfall absolut State-of-the-art und verwandelt einen Windows-95-PC in eine 1a-Spielhallenmaschine. Aber Achtung: Unter Windows 3.11 oder gar DOS läuft das Game nicht. ❑

*ah*



*Programmfehler oder Programmierer-Gag? Der Skorpion stammt aus dem Pitfall für den Atari*

**Pitfall**

**Wertung:** ★★

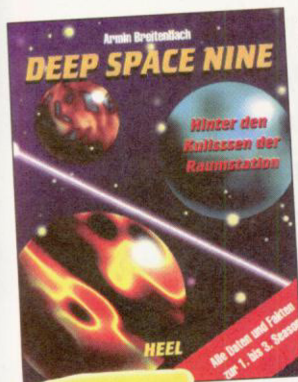
Grafik: ★★ Sound: ★

Hersteller: Activision,
Preis: ca. 100 DM

Selten so viel Spaß bei einem Jump'n'Run gehabt

getestet auf: Gateway 2000 P5/100

# TRONIC's Bazar shopping on cd-rom




## DEEP SPACE NINE: Hinter den Kulissen der Raumstation

Für die zahlreichen "Deep-Space-Nine"-Fans liegt nun endlich der ultimative Führer durch alle bisher abgedrehten Staffeln vor. Bis zum Ende der brandaktuellen dritten Season gibt es einen kommentierten Episodenguide, die Hauptcharaktere und die Handlungsorte werden vorgestellt und detailliert beschrieben. Überdies werden jede Menge Hintergrundinformationen vermittelt, etwa über die Macher der Serie, Ausstrahlungstermine und Einschaltquoten.

*ca. 136 Seiten, ca. 40 Abbildungen, DIN A4*

**24,80**

## Raumschiff Enterprise

**99,95**

**Einfach auspacken und aufstellen, fertig ist die Enterprise. Alle vier Actiongeräusche im Original-Raumschiff-Enterprise-Ton, inkl. Lichteffekt. Größe ca. 40 cm, Batterien sind im Preis enthalten.**

## STAR TREK – Wo bisher noch niemand gewesen ist

Auf 230 Seiten die Geschichte des Star-Trek-Universums in Text und Bildern. Angefangen bei der alten Serie mit Kirk, Spock und Co., bis hin zu ersten Statements zu "Star Trek: Voyager" werden Geschichten und Anekdoten über die Dreharbeiten, die Produzenten, die Schauspieler und die Fans zum Besten gegeben. Dazu gibt es teilweise wunderschöne Aufnahmen aus den Filmen sowie seltene Schnappschüsse vom Start.

*Eine Chronik in Bildern (Hardcover)*




**39,80**

*Weitere tolle Angebote finden Sie auf der CD*

## Holt sie Euch ins Haus!
### In Lebensgröße als Pappaufsteller


Captain Kirk


Mr. Spock


Captain Picard


Dr. McCoy


Commander Wm. Riker

Weitere Figuren auf Anfrage

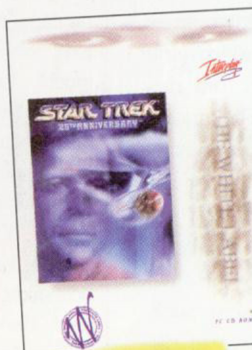
**je 80,–**

## STAR TREK-Enzyklopädie – Film, TV und Video

Umfassendes Lexikon über alle bisher erschienenen Folgen der Serien "Star Trek", "Star Trek– The Next Generation" und "Star Trek – Deep Space Nine" sowie über die bisher sieben Spielfilme. Hier findet man Personen, Planeten, Raumschiffe etc.




**26,–**




## STAR TREK – 25th Anniversary

Der Weltraum. Unendliche Weiten. Logbuch der U.S.S. Enterprise. Wir schreiben das Sternjahr 1995. Erleben Sie die Faszination und die Gefahren einer einzigartigen Odyssee durch Raum und Zeit. Tauchen Sie ein in die fesselnde Dimension des authentischen Soundtracks und der Original-Stimmen der grandiosen Kultserie.

*CD-ROM*

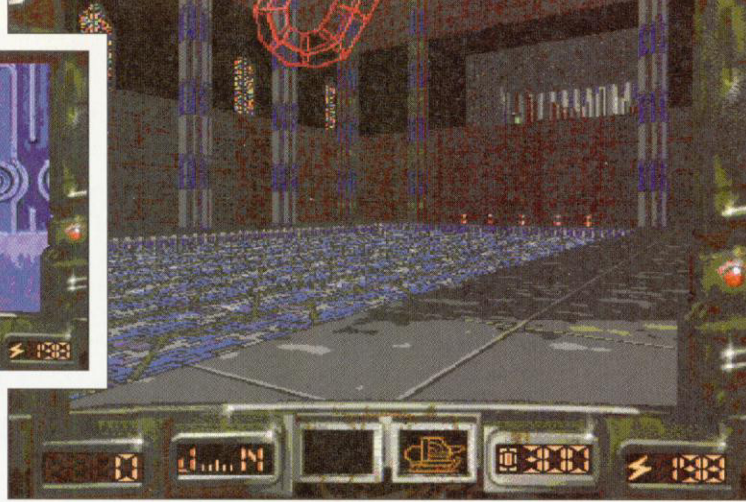
**29,95**

**Die Artikel sind in begrenzter Stückzahl vorhanden. Der Versand erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.**

**Bitte Bestellkarte im Heft benutzen! oder ☎ 05651/979618**




*Dieses Schild verspricht Abenteuer pur*

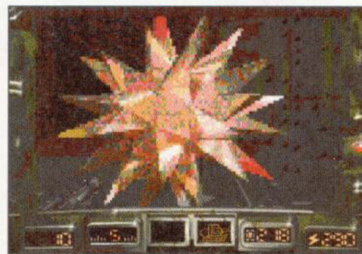


*Ähnlichkeiten mit einer indizierten Ballerspielserie sind nicht zu leugnen*

**Woher die fiesen kleinen Viren kommen, weiß meistens keiner so genau, daß sie aber nix als Unheil anrichten, weiß jeder. Und wenn es dann mal ein richtig großes Unternehmen trifft, helfen nur noch starke Geschütze – ein echter Virenkiller muß her, ein menschlicher: Du!**

# Dem Virus auf der Spur

SPIELFELD



*Wie kommt man so einem Virus bei?*

Daß schnelle Ballerspiele nicht unbedingt bluttriefende Metzelorgien sein müssen, zeigt Navigo mit dem hier vorliegenden Game: Bei **Skaphander** verläßt Du nicht etwa den Pfad der Tugend, sondern gehst Deinen Killerinstinkten auf richtig edle Art und Weise nach: als Virenjäger im Cyberspace.

Die Hintergrundgeschichte kann kurz und schmerzlos abgehandelt werden: In einer futuristischen Welt wird wirklich alles und jedes vom Computer gesteuert. Ob Energieversorgung, Nahrungsmittelproduktion, Verkehrssteuerung oder Frischluftherstellung – ohne die kleinen schlauen Kästen läuft gar nichts mehr. Um so schlimmer, wenn sich dort ein Virus einnistet. Genau das ist aber passiert, und natürlich ist es kein normales Virus, sondern eine hübsche kleine Mutation, die das Gehirn der im Netz arbeitenden Agenten zu Grießpudding verarbeitet. Klar, daß bald keiner mehr ins Netz einsteigen will. Jetzt bist Du dran. Dein Pech ist, daß Du beim Hacken im Cyberspace des Regierungsgroßrechners erwischt worden bist. Deine Strafe: Rein in die verseuchte Cyberwelt, und komm' nicht eher wieder raus, bis da drin wieder Ordnung herrscht! Nur ein totes Virus ist ein gutes Virus ... oder so ähnlich.

Ausgerüstet mit einem Cyberfahrzeug, dem besagten Skaphander, machst Du Dich also in dem 3D-Szenario auf die Socken. Hilfe erwartet Dich drinnen in Gestalt von Energiestationen und Reparaturdocks, Waffen, Munition und etlichen Extras – der ganze Kram muß aber natürlich erst einmal gefunden werden. In der Zwischenzeit ballerst Du Dich munter durch lange Gänge, stimmst allerlei Geräte aufeinander ab, reparierst die entstandenen Schäden, versuchst, mit der etwas wirren Steuerung zurechtzukommen, und suchst letztendlich in den vielen Levels nach der Mutter aller Viren, die irgendwo versteckt im Innersten des Systems sitzt und kleine Babyviren ausbrütet.

Die Rätsel sind ganz putzig, sinnloses Geballere bringt Dich nicht ans Ziel, und die Installation ist wirklich total automatisch und unkompliziert (braucht nicht mal ständigen Platz auf der Platte!). Aber selbst wenn die Idee hinter Skaphander ganz nobel ist – grafisch bringt es trotz des etwas größer als üblich ausgefallenen Bildes nicht gerade etwas Revolutionäres auf die Beine. Dafür ist es allerdings auch nicht Index-gefährdet und macht durch die Adventure-Elemente doch eine ganze Menge Spaß. Wer noch keinen der vielen "DUMM"-Klone (oder gar das Original) besitzt und auf Ballereien steht, sollte also durchaus mal einen näheren Blick auf das Game werfen. ❑

*ah*

## Spannung ohne Blut

Wow, der Debugger, mit dem Ihr in Skaphander zu Werke gehen müßt, verschießt Energieblitze und ähnelt eher einer großkalibrigen Laserwumme. Und in der Tat ist das Game ein mit Rätseln gewürzter Actionzock. Als Gegner tauchen geometrische Formen (Sternchen etc.) und Roboter auf, die definitiv nichts mit lebenden Wesen zu tun haben. Spaß macht das Game unterm Strich auch, und so stellt Skaphander den Beweis auf, daß es spannende 3D-Games geben kann, die sich nicht bluttriefend über den Monitor ausbreiten.

*Heiner*




*Zur falschen Zeit am falschen Ort?*

### Skaphander

**Wertung:** ★

Grafik: ★
Sound: ★

Hersteller: Navigo,
Preis: ca. 100 DM

Keine großen Highlights, aber nett gemachte Durchschnittskost

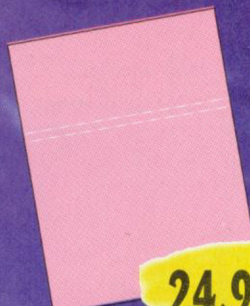
getestet auf: Gateway 2000 P5/100

# TRONIC's Bazar
## shopping on cd-rom

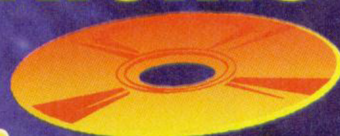



## Zool 2
Die Rückkehr des Ninja. Erneut muß Ninja-Ameise Zool mit ihrem intergalaktischen Hund Zoon die neunte Dimension verteidigen. Ein aufregendes Jump'n'Run-Spiel.
*PC 3,5*

19,95



24,95



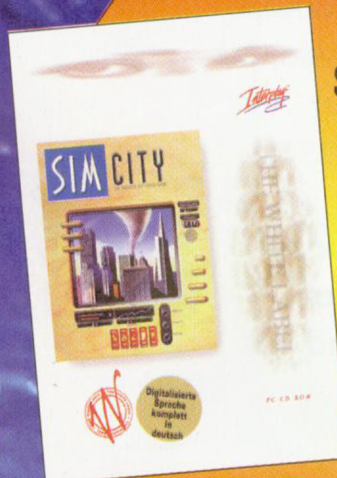
## Heimdall 2
Übernimm die Rolle von Heimdall, und opfere Deine Göttlichkeit, wenn Du zu den sechs weiteren Ländern hinabsteigst um Loki, den Hakratischen Krieger zu stoppen.
*PC 3,5*




## Hand of Fate
Teil 2 von Legend of Kyrandia Das Land von Kyrandia verschwindet Stück für Stück: Ein Fluch lastet auf dem Land. Du bist der junge Mystiker, der die Macht des Zaubers zu brechen versucht.
*CD-ROM*

39,95

## ANGEBOT DES MONATS




### Sim City Enhanced
Du bist gerade zum Bürgermeister gewählt worden. Allerdings nicht in einer normalen Stadt, sondern in einer, die Du von Grund auf planst, baust und kontrollierst. Wie wirst Du mit Verbrechen, Arbeitslosigkeit, Umweltverschmutzung, Naturkatastrophen und Budget-Problemen fertig? Phantastische Videosequenzen machen diesen Bestseller noch besser. *CD-ROM*

nur 29,95




29,95

## Dune II
...the best strategy game ever!
*PC 3,5*




## Lands of Lore
Der Stein der Wahrheit muß gefunden werden, bevor der Rat den bösen Machenschaften von Scotia, der scheußlichen Hexe, ein Ende setzen kann. Ein Fantasy-Rollenspiel wie kein anderes
*CD-ROM*

39,95

*Weitere Angebote finden Sie auf der Heft-CD*




## Mega Race
findet in fünf Zonen statt, von denen jede ihre eigene mörderische Rennstrecke und Killer-speedgames hat. Du startest in New San, aber keine Angst, es gibt viele Überraschungen auf jeder neuen Rennstrecke
*CD-ROM*

34,95



19,95

## Diggers
Diggers – keiner baggert so wie sie. Als Minenbesitzer könnte man ein ruhiges Leben führen, wenn da nicht immer wieder andere "komische" Sachen passieren würden.
*CD-ROM*



99,-

## Club Dead
Club Dead ist ein außergewöhnliches Adventure. Die Macher, MTV und Viacom, warten hier mit frischen Ideen auf. Ultracoole Grafiken und Videosequenzen. Mit guten Englischkenntnissen ein Videoadventure der Sonderklasse!!
*CD-ROM*

## ASM specials
zu je 14,80
oder alle vier zusammen für nur 40,-




25 Raumillusionen, Stereogramme zum Selbstgestalten




26 Noch mehr Raumillusionen




27 "Das Blue Byte Spiele-Phänomen"




28 Sharewarespiele, Sinclair Spectrum und Atari 800 mit Emulatoren

Die Artikel sind in begrenzter Stückzahl vorhanden. Der Versand erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.

**Bitte Bestellkarte im Heft benutzen! oder ☎ 05651/979618**




Saurierkämpfe, wie sie im Buche stehen

Wer wird der nächste Gegner sein?




SPIELFELD

# Auf die Klauen gehauen

**Lange nichts mehr zu prügeln gehabt auf dem PC? Kein Problem, ab sofort kann gekloppt werden wie in der Spielhalle. PRIMAL RAGE heißt das Verhau-Game, und die Austragenden kommen anscheinend aus dem Dino-Park.**

Wer sich öfter mal in Spielhallen aufhält, kommt mit aller Wahrscheinlichkeit auch einem "Endzeit-Automaten" in die Quere. **Primal Rage** von Time Warner Interactive ist nun die PC-Version dieses Prügel-Games, das sich vor allem durch besonders gelungene Grafik und Animationen von anderen Programmen dieses Genres abheben soll.

Kurz zur Story: Nach dem Einschlag eines Riesenkometen in die Erde hat die Menschheit endlich den Stellenwert in der Hierarchie der Erdenlebewesen, der ihr nach dem Willen diverser Götter und Politiker sowieso zukommt – den untersten. Mit anderen Worten: Alles, was zwei Beine hat und die Worte "Mama", "Papa" und "Geld" aussprechen kann, vegetiert mehr oder weniger als Restbestand in der Gegend herum. Durch die Strahlung des Kometen kamen andere Wesen in den Besitz von Intelligenz: Es entstanden Riesenaffen, die aussehen wie King-Kong als Besucher der Hannoveraner Chaos-Tage. Plötzlich und unerwartet tauchten auch wieder die netten großen Echsen mit den riesigen Beißerchen auf. Jede dieser Kreaturen machte sich auf einem Kontinent die Menschen, Tiere und Pflanzen untertan.

Ihr übernehmt nun die Rolle eines dieser Giganten und versucht, Euren Machtbereich immer weiter auszudehnen. Das geht eben nur, wenn Ihr Eure Gegner zum Kampf auf Leben und Tod herausfordert. Angefeuert von Euren menschlichen Untertanen, betretet Ihr den Ring zum Kampf um Ruhm und Ehre, um Macht und Gewinn, kurzum zum Siegen ... oder um ins Gras zu beißen.




**Schwingt der Blizzard hart die Keule, wächst die Beule**

Primal Rage ist von der Machart eines der vielen Prügelspiele. Ihr spielt entweder mit Tastatur oder mit Joystick/-pad. Im Auswahl-Menü stellt Ihr Eure Konfigurationsparameter ein, zum Beispiel die Länge einer Runde, die Anzahl der Runden, die Geschicklichkeit und Kraft Eurer Gegner sowie die für Euch am besten passende Steuerung. Von der Steuerung her läßt sich an Primal Rage nichts aussetzen, die Grafik reagiert schnell und sicher auf die Reaktionen des Spielers. In den hohen Schwierigkeitsgraden (starke Gegner) wird das ganze jedoch ziemlich hektisch, hier werden wohl nur eingefleischte Computer-Kämpfer auf ihre Kosten kommen.

Primal Rage hebt sich allerdings in erster Linie durch Grafik und Animation von den üblichen Prügel-Games ab. Die Zeichnungen der Dinos, Riesenaffen und Fabelwesen sind durchweg dreidimensional gestaltet. Dadurch und durch fein aufeinander abgestufte Bewegungsabläufe erhalten die Animationen einen sehr hohen Realitätsgrad. Das stockende und ruckelnde Einerlei der vielen Vorgänger findet hier nicht statt, obwohl sich die Bewegungssteuerung auf vier Richtungen und vier Kampfbewegungen beschränkt.

In Primal Rage kann man übrigens einstellen, ob Blut fließen soll oder nicht. Die "Pro-Wahl" dürfte aber trotzdem kaum Schauder erregen, die Szenen aus "Jurassic Park" waren da schlimmer. Beim Sound wurde nicht gespart, neben passenden Urwaldeffekten und -geräuschen bietet das Spiel noch jede Menge MIDI-Musik. ❑

*hs*

## Dinos Rache

Mit Primal Rage kommt ein Kampfspiel auf den Markt, das sich vor allem durch die Grafiken von anderen Prügelspielen abhebt. Zwar gab es mit Rise of the Robots schon mal einen grafischen Leckerbissen, doch bietet Primal Rage dafür auch noch funktionierende Steuerungen und nicht-hemmende Abläufe. Der Schwierigkeitsgrad läßt sich von "einfach" bis "ganz schwer" ziemlich genau regulieren. Geräuschkulisse und Bild bieten genug für Ohr und Auge. Trotzdem ist Primal Rage nur mittelprächtig, ein paar Besonderheiten und ein paar Bewegungsabläufe mehr hätten daraus ein Super-Game gemacht.

*Heiner*

### Primal Rage

Wertung: ★

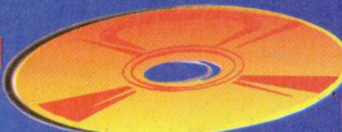
Grafik: ★★ | Sound: ★

Hersteller: Primal Rage, Warner Interactive
Preis: ca. 80 DM

Primal Rage macht grafisch eine gute Figur, unterscheidet sich jedoch kaum von anderen Prügelspielen.

getestet auf: Gateway 2000 P5/100

# TRONIC's Bazar



shopping on cd-rom




## Buzz Aldrin's Race into Space

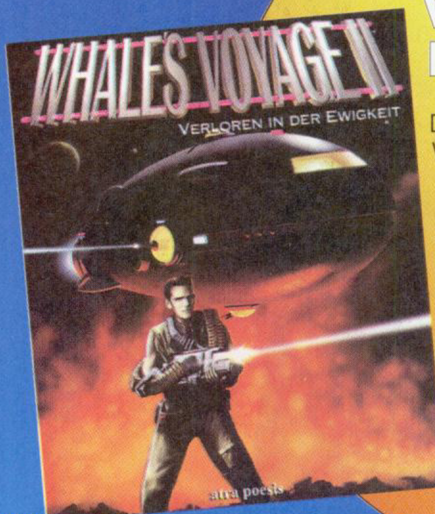
Buzz Aldrin's Race into Space ist eine Simulation des größten Abenteuers der Menschheit: Dem Wettrennen zum Mond. Dank digitalisiertem Material on Raketenstarts, Weltaumspaziergängen, Mondlandungen und Abstürzen können Sie jede Weltraum-Mission miterleben. Über 300 Weltraum-Missionen, über 1000 historische Fotos, kompletter Soundtrack und Soundeffekte.

CD-ROM

29,95

## BUCH DES MONATS

### Whale's Voyage II – Verloren in der Ewigkeit




Der neue spannende Roman zu Whale's Voyage II

"Gibt es noch Hoffnung im Leben eines auf ewig Gestrandeten? Sind die Jetztzeitbilder nur Mythen und Legenden, oder kann man darauf vertrauen, daß alle Kräfte im Universum wieder eins werden? Die Zukunft wird es zeigen ..."

DIN A4, ca. 180 Seiten, viele Bilder

59,–




## Flight of the Intruder

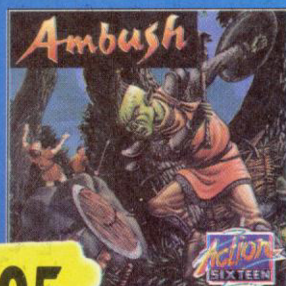
Ein Leckerbissen für Militärstrategen auf der Basis realer militärischer Konflikte der Vergangenheit

CD-ROM

19,95

*Weitere Angebote finden Sie auf der Heft-CD*

## Ambush




Für Strategiefreunde und Fantasyfans gleichermaßen interessant. Belagerung, Hinterhalte, Stärken und Schwächen müssen innerhalb der spannenden Märchenhandlung richtig eingesetzt werden. Endlich ein Strategieerlebnis für Abenteuerfreunde.

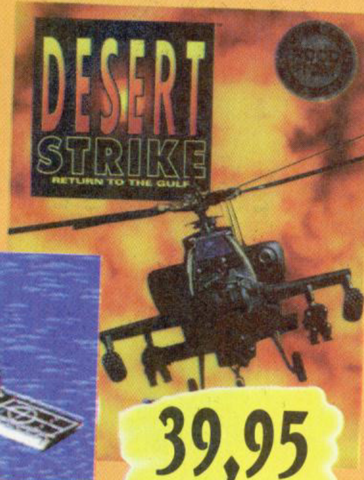
CD-ROM

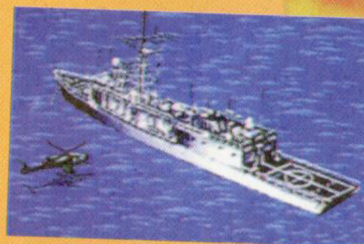
19,95

## Desert Strike

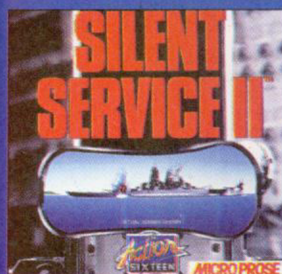
Per Kampfhubschrauber den Diktator stürzen! Isometrisches Ballerstrategiespiel mit Kultstatus.

CD-ROM



39,95

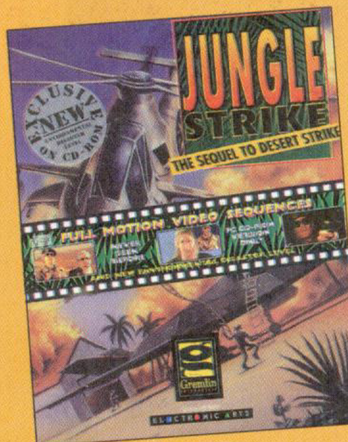



## Silent Service II

Extrem spannendes U-Boot-Spektakel. Beweist Eure Geschicklichkeit als Kommandant eines mächtigen U-Boots in verschiedenen gefährlichen Situationen.

CD-ROM

19,95




## Jungle Strike

Der Nachfolger von Desert Strike. Was in der Wüste begann, setzt sich im Dschungel fort. Eine Reihe von Einsätzen führt Euch von der eisigen Tundra bis hin in den schwülen Dschungel.

CD-ROM

39,95




## Stunt Driver

Eine ganz andere Art des Autorennens. Herzklopfen ist angesagt, wenn Ihr am Bildschirm das ausprobiert, was Ihr Euch im realen Leben aus Angst vor Blechschäden nicht traut.

CD-ROM

19,95

Die Artikel sind in begrenzter Stückzahl vorhanden. Der Versand erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.

Bitte Bestellkarte im Heft benutzen! oder ☎ 05651/979618








# SUPER

*in der Disziplin:*



*Wir suchen:*

## DEN CHAMP DES JAHRES

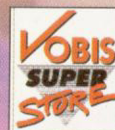


*Wir wollen:*

## EUREN HIGHSCORE

*Wir geben Euch:*

**kostenlos das Demo-Programm zu Pinball Illusions von 21st Century Entertainment**




- **vom 2.10. bis 21.10.1995 in jedem**
- **auf der PC-Spiel-CD 10/95**
- **auf der In'side-MULTIMEDIA-CD 10/95**
- **oder gegen einen mit drei Mark frankierten und adressierten Rückumschlag direkt vom TRONIC-Verlag (Kennwort: Pinball)**

## DAS FINALE

**… bestreiten die drei Besten aus der Vorausscheidung zusammen mit den drei Tagessiegern, die direkt auf der Computer '95 in Köln vom 10. bis 12. November am TRONIC-Stand ermittelt werden. Die genauen Spielregeln erhaltet Ihr gemeinsam mit dem Pinball-Illusions-Demo auf der CD.**

*präsentieren den*

# RCUP '95

*Pinball Illusions*

## DIE PREISE



**1.** Eine Highscreen-ProfiMedia-Box für PC-Spiele-Power ohne Grenzen

**2.** Ein Tintenstrahldrucker Epson Stylus Color

**3.** Ein Highscreen-Multimedia-Kit

**4.** Ein Internet-Kit

**5.** Ein Panasonic-CD-ROM-Doublespeed-Laufwerk

**6.** Ein Highscreen-Handscanner Greyscan 256

Für alle sechs Finalisten und 14 weitere Highscore-Einsender gibt es Sonderpreise, bestehend aus:

- Pinball-Illusions-Vollversionen
- PC-Spiel-Jahresabos
- T-Shirts

*Gebt uns die Kugel !*



*Ein Tor muß jetzt fallen*

# Rund ums Le

**Mit Championship Manager 2 will Domark die fußballbegeisterte Spielergemeinde verzücken. Das Vorhaben könnte gelingen.**

Na schön, es gibt *Bundesliga Manager Professional*, *Hattrick* und wie sie alle heißen. Manager eines Fußballvereins zu werden, ist im Zeitalter des PC recht leicht. Um dem geneigten Zocker da noch etwas Besonderes zu bieten, muß man sich schon sehr anstrengen. Domark versucht sich zum zweiten Mal auf diesem Sektor und bringt mit **Championship Manager 2** zumindest die Aktualität ins Spiel auf dem grünen Rasen.

*Ob sich dieser Spieler kaufen läßt?*

## Saison '95/96

Der Zeitraum, in dem man sich selbst wenigstens unter die Top 10 der erfolgreichsten Manager katapultieren muß, umfaßt die aktuelle Saison 1995/1996 und somit auch alle derzeit aktiven Spieler. Positiv fallen zunächst die zahlreichen Auswahlmenüs auf. Nachdem man sich für die zu betreuende Mannschaft (vom kleinen Club à la Blackpool bis hin zu Manchester United steht in der englischen Version alles zur Verfügung) entschieden hat, geht es gleich ans Eingemachte.

Schon vor dem ersten Spieltag kann man neue Spieler anheuern oder eigene Männer, für die ein Angebot vorliegt, "abschieben". Hierbei lohnt sich ein vorheriger Blick auf deren Einsatzfähigkeit und ihre physikalischen Werte. Diese rangieren von 0 bis 20, und wenn jemand in allen Punkten unter zehn ist, sollte man sich von diesem Spieler trennen.

## Neue Männer braucht der Club

Um "irgendeinen" Spieler zu suchen, bedarf es eines einfachen Mausklicks. Zu jedem Kicker gibt es ausführliche Informationen inklusive Geburtsdatum, was für Fußballfans ein ganz besonderes Schmankerl ist.

Wer aber zum Beispiel einen Stürmer verpflichten will, der 100prozentig in Form, aus einer bestimmten Region kommt und zudem recht preiswert ist, kann dies vorher festlegen, muß aber damit rechnen, deutlich weniger oder keine Angebote zu finden. Natürlich kann man auch gleich versuchen, Klinsmann & Co. abzuwerben, was sich in aller Regel sehr schwierig gestalten dürfte, solange die eigene Mannschaft nicht in der Tabelle oben steht. Und damit dies möglichst schnell geschieht, muß man auch entscheiden, wie sich die Elf am kommenden Samstag zusammensetzt und in welcher Formation sie spielt. Der 90minütige (tatsächlich nur etwa fünf- bis zehnminütige) Kampf spielt sich dann nur in Form von Zwischentiteln ab (deren Ablauftempo man beeinflussen kann), also nix mit animierten Sprites und so. Immerhin wird der Hintergrund mit einem Bild aus dem jeweiligen Stadion verschönt. Warum hierbei ausgerechnet "Old Trafford" so gut gefiel, wird wohl ewig ein Rätsel bleiben.

Als Soundkulisse gibt es typische Stadiongeräusche und die Stimme eines Sprechers, der die wichtigsten Ereignisse kommentiert. Daß in der 89. Minute beim 3:1 der Kommentar "Das Spiel fängt noch einmal ganz von vorne an" folgt, ist allerdings sehr amüsant. Mag aber sein, daß dies in der endgültigen deutschen Version nicht vorkommt (siehe Kasten: "Ohne Wertung, aber ...").

## Der Weg zum Erfolg

Es bleibt nicht nur bei den Ligaspielen, sondern es warten auch Pokalereignisse wie der "Coca-Cola-" oder "UEFA-Cup" auf den Hobbyfußballer. Hier steht einem auch eine Auswahl internationaler Spieler zur Verfügung, die für diese Begegnung "ausgeliehen" wurden. Der Vorteil eines Cup-Erfolgs liegt auf der Hand: Geld in die Kasse und somit Kapital für mehr Manpower.

Je erfolgreicher die Liga-Elf wird, desto höher steigt das Ansehen seines Managers. Und wer ganz besonders gut in seinem Job ist, darf unter Umständen auch die Europa-Auswahl oder – als Krönung – die WM-Elf betreuen. Bis es soweit ist, wird aber noch viel Kunstgras auf den Spielfeldern gepflanzt werden. ❑

*kate*

## Kein Eigentor

Im Grunde genommen gibt es nur eine Kleinigkeit, die mir bei Management-Programmen immer wieder auffällt: Man sitzt stundenlang herum, probiert, drückt hier und da, aber ansonsten ist alles mehr oder weniger Zahlenspielerei. Man muß also sehr viel Geduld mitbringen, wenn man sich an den Championship Manager 2 wagt. Wer diese aber hat und schon dem erfolgreichen Vorgänger etwas Positives abgewinnen konnte, ist mit Domarks Produkt sehr gut beraten. Daß es keine Spielsequenzen zu sehen gibt, konnte mich nicht stören. Sollte die deutsche Version so werden, wie die vorliegende Halb-und-halb-Packung verspricht, könnten unter Umständen zwei Sterne drin sein.

*Klaus*



| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Republic Of Ireland Fixtures 1995/6** | | | | Sat 18.11.95 |
| Wed 6.9.95 | Austria | A | E/Champ Quals | 4:1 |
| Wed 11.10.95 | Yugoslavia | H | E/Champ Quals | 1:0 |
| Wed 15.11.95 | Azerbaijan | A | E/Champ Quals | 0:2 |
| Wed 13.12.95 | Spain | A | Int Friendly | – |
| Wed 17.1.96 | Scotland | N | E/Champ Quals Playoff Final | – |
| Wed 24.4.96 | Ghana | H | Int Friendly | – |
| Sat 1.6.96 | England | A | Int Friendly | – |
| Wed 5.6.96 | Denmark | A | Int Friendly | – |
| Sat 8.6.96 | Germany | A | Int Friendly | – |

Done

*Die nächsten Begegnungen...*

**European Championship Qualifiers** – Group 2 (Page 2 of 8, Sat 18.11.95)

| | | P | W | D | L | F | A | Pts |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1st | Q Italy | 10 | 7 | 3 | 0 | 29 | 9 | 24 |
| 2nd | Eire | 10 | 4 | 2 | 4 | 15 | 16 | 14 |
| 3rd | Austria | 10 | 2 | 6 | 2 | 12 | 11 | 12 |
| 4th | Yugoslavia | 10 | 2 | 5 | 3 | 14 | 18 | 11 |
| 5th | Azerbaijan | 10 | 2 | 4 | 4 | 10 | 19 | 10 |
| 6th | Liechtenstein | 10 | 1 | 4 | 5 | 5 | 13 | 7 |

Done

*... könnten sehr schwere Spiele werden*

**European Championship Qualifiers** – Top Goalscorers (Page 1 of 9, Sat 18.11.95)

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1st | Kennet Andersson | Sweden | 3 |
| 2nd | Florin Raducioiu | Romania | 3 |
| 3rd | Ronnie Ekelund | Denmark | 2 |
| 4th | Oleg Luzhny | Ukraine | 2 |
| 5th | Viktor Leonenko | Ukraine | 2 |
| 6th | Ian Wright | England | 2 |
| 7th | Jozsef Keller | Hungary | 2 |
| 8th | Nenad Pralija | Croatia | 2 |
| 9th | Paulo Sousa | Portugal | 2 |
| 10th | Wojciech Kowalczyk | Poland | 2 |
| 11th | Stan Collymore | England | 2 |
| 12th | Ian Rush | Wales | 2 |

*Die Torschützenliste – wer machte die meisten?*

## Ohne Wertung, aber ...

Die vollständige deutsche Version lag uns bei Redaktionsschluß noch nicht vor. Unsere Pressefassung bestand aus den englischen Teams, besaß aber alle Funktionen, die man in der deutschen Version auch haben wird. Dazu gab es Teile des deutschen Kommentars, der von keinem geringeren als Wolfgang Ley vom Privatsender Eurosport gesprochen wird, was auf jeden Fall ein großer Pluspunkt ist. Gerade diese Kommentare sollen nämlich Leben ins Spiel bringen und könnten letztendlich die Note nach oben hieven. Außerdem hatten wir Probleme beim Installieren, doch auch dieses Manko soll es bei der Endversion nicht mehr geben. Aus diesen Gründen verzichten wir jetzt auf eine Bewertung und tragen sie beim nächsten Mal in der Rubrik "Auf einen Blick" nach.

*Klaus*

# Topaktuell ...

### ... vor einem Jahr



Den Politikern mal so richtig auf die Finger zu gucken – das war im letzten Jahr mit **Hurra Deutschland** von Promotion Software und Rainbow Arts möglich. Die Gaglawinen waren stimmig zum aktuellen Politgeschehen und die Karikaturen dementsprechend witzig. **Superhero League of Hoboken** von Legend war ein echtes Fanprojekt. Schließlich zeichnete Steve Meretzky, dessen Humor den Zwerchfellen vieler Textadventurefans noch wohlbekannt sein dürfte, für dieses Rollenspiel-Adventure verantwortlich. Die Käferschlacht um Käsescheibe und Salami in **Battle Bugs** (Sierra) fiel trotz guter Ideen beim Publikum durch und blieb in den Regalen.

### ... vor zwei Jahren



**Lost in Time** von Coktel Vision schlug gleich in zweierlei Hinsicht ein. Zum einen spielte eine Frau die Hauptrolle, und zum anderen war das Game wohl der Vorläufer aller Videoadventures. Die gut gelungene Grafik wurde nur noch durch die schlau durchdachte Story übertroffen. Das Kultspiel **M. K.** (Sega) hielt Einzug in die deutschen Haushalte. Das Prügel-Game fürs Mega Drive setzte neue Maßstäbe in Sachen Verkaufszahlen. **Simon the Sorcerer** von Adventure Soft entführte Tausende von Fans in die Welt der angehenden Magier. Electronic Arts' **Privateer** brachte neue Weltraumaction in die gute Stube.

### ... vor drei Jahren



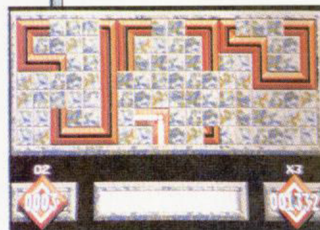
**Curse of Enchantia** war für Adventure-Spezialisten die Herausforderung schlechthin. Core Design schaffte damit ein gelungenes Debüt in der Spieleszene. **Silly Putty** traf die Knobelfreaks aus der Jump'n'Run-Fraktion ins Herz. Das Game von System 3 gefiel vor allem durch die Mischung aus Action und Denksport. Die Football-Fans konnten sich mit **John Madden Football II** austoben. Electronic Arts lieferte genug Möglichkeiten für die strategische Schlacht um das Lederei.

### ... vor vier Jahren



**Gunship 2000** brachte Simulationsfreaks ins Rotieren: Die Hubi-Sim von Microprose brachte neue Standards, die lange Zeit ungeschlagen blieben. Die Chaosproduktion **MAD TV** gehörte zur Standardsoftware eines jeden spielebegeisterten PC-Besitzers. Rainbow Arts landeten mit diesem Game wohl ihr bestverkauftes Programm. **Die Kathedrale** von Software 2000 war schon damals ein Spiel für Nostalgiker. Nichtsdestotrotz war es schon wegen der unheimlichen Story ein Hit.

### ... vor fünf Jahren



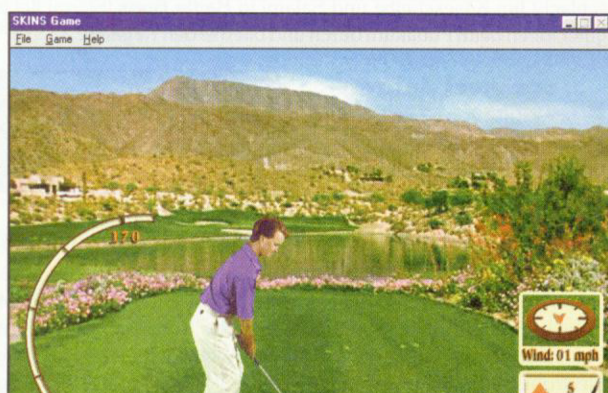
**Loopz** war wohl eines der nervenaufreibendsten Spiele des Jahres. Ähnlich wie beim Klassiker Pipe Mania mußten auf einem Spielfeld verschiedene Steine aneinandergelegt werden. Das Game von Audiogenic kam zeitgleich für alle gängigen Systeme auf den Markt – vom PC über den Amiga bis hin zum guten alten Sinclair Spectrum. **The Killing Game Show** von Psygnosis brachte auf dem Amiga ungeahnte Grafik und Soundfreuden mit ordentlich Balleraction. Superscrolling auf mehreren Ebenen und ein Heavy-Soundtrack ließ Spieler kein Ende beim Spielen finden. *cus*

# Bitmaps vom Fließband

## Nur zweite Wahl!

Trotz des eigentlich vielversprechenden optischen Eindrucks besteht The Skin Game nur aus lieblos aneinandergeklatschten Bitmaps, die nicht mal im Ansatz ein Feeling für Ball und Schläger aufkommen lassen. Genausogut kann man sich mit einem Minigolfschläger vor eine Fototapete stellen. Links 386 Pro bleibt ungeschlagener König der Golfsims auf dem PC, und bis jetzt ist noch nichts auch nur ansatzweise in die Nähe des Throns gekommen.

*Marcus*







**Das 17. Loch im Vergleich. Die optischen Vorzüge von Skin Game verlieren sofort an Wert, wenn es um die Spielbarkeit geht, wo Links 386 Pro in allen Punkten gewinnt**

**Oh nein, so nicht, liebe Interplayer! Mit der Golfsimulation THE SKIN GAME AT BIGHORN tretet Ihr genau in denselben dicken Fettnapf wie viele Golfprogrammierer zuvor.**



Schon unter normalen Umständen ist es reichlich gewagt, in Sachen Golf gegen die *Links*-Reihe von Access anzutreten, aber das, was sich die Leute von Interplay und Griffin Fathom mit **The Skin Game at Bighorn** geleistet haben, schlägt dem Faß den Boden aus und treibt diesen mindestens zehn Meter tief in die Erde. Gespielt wird mit mehr oder weniger vorgefertigten Schlägen vor zweidimensionalen Bitmaps. Sprich: Der Spieler spielt seinen Ball und wird dann zum nächstgelegenen Bitmap transportiert. Von einer echten Simulation, wo es fast unmöglich ist, einen Schlag exakt zu wiederholen, ist das Game dementsprechend meilenweit entfernt. Schlagstärke- und Richtungswahl – also die eigentlich reizvollen Herausforderungen in Golfsimulationen – sind so grob, daß man vermuten könnte, die Programmierer hätten das entsprechende Instrument mit einer Axt entworfen und die Feinarbeit mit einer Planierraupe gemacht. Genaues Zielen ist auf jeden Fall eher Glückssache als Können.




***Völlig unmotiviert und ohne Bezug zum Hintergrund hüpft der Ball durchs Bild***

Mögen die Screenshots auch noch so gut aussehen – sobald der Spieler den Ball abschlägt, wird mehr als deutlich, daß die Animation vor einem Bitmap läuft und der Ball nicht in den dreidimensionalen Raum fliegt. Das Putten auf den Greens ist ebenfalls haarsträubend berechnet. Bei einem Schlag, der optisch um vier Meter daneben gehen müßte, erkannte der Computer zum Beispiel doch einen erfolgreichen Putt. Daß bei derartiger Minimalprogrammierung sogar noch Grafikfehler auftreten (Spieler oder Schlagstärkebalken werden nicht angezeigt), ist ein besonderes Armutszeugnis.

Einziger Lichtblick am Horizont ist die Möglichkeit, mit bis zu vier Spielern ein Skin-Game auszutragen. Bei dieser Spielweise werden Prämien für jedes Loch ausgelobt. Doch das ist wie Perlen vor die Säue werfen. Schließlich nützt auch der schnellste Porschemotor nur wenig, wenn er in das Fahrwerk einer Postkutsche eingebaut wird.

Fast alle Standardfeatures, die sich seit der Erfindung der VGA-Karte in Golfsimulationen durchgesetzt haben, sucht man vergeblich. Ein Vergleich mit *Links386 Pro*, zu dem es exakt denselben Golfkurs als Zusatzkit gibt, bringt die erschütternde Wahrheit ans Licht: The Skin Game ist in allen Belangen die schlechtere Wahl – ein typischer Fall für einen Blender. ❑

*cus*

### The Skin Game at Bighorn

**Wertung:**

**Grafik:**

**Sound:**

Hersteller: Interplay/Griffin Fathom,
Preis: ca. 110 DM

Golf zum Abgewöhnen: ein in nahezu jeder Beziehung mißlungenes Game

getestet auf: Gateway 2000 P5/100

## BIETE HARDWARE

**–ZU VERKAUFEN–ZU VERKAUFEN–** KOPIERSTATIONEN FüR SNES UND SMD !!! Tel.: 05731/22374 (ab 18.00 Uhr)

**Achtung! Sony CDU33A (Double Speed)** nur 89 DM !! 101 % OK ! Incl. original Treiber-Diskette und Handbuch! Tel. 0211/153349 ab 17 Uhr, nach Philipp fragen!

**–ZU VERKAUFEN–ZU VERKAUFEN–** KOPIERSTATIONEN FüR SNES UND SMD !!! Tel.: 05731/22374 (ab 18.00 Uhr)

## BIETE SOFTWARE

**Verkaufe alle möglichen PC-Spiele.** Fordern Sie die Liste an bei: Alexander Hübner, Breite Straße 6, 88214 Ravensburg. Tel.: 0171/ 4143520, Fax: 0751/61396

**Neueste Software** für den PC. Liste gratis anfordern. T. Panyrek, Postfach 9, A-1153 Wien

**PC-Originale:** Space Quest 6, UFO, BMH, Slipstream 5000, Simon 2, EHM, Theme Park, Siedler, Tie Fighter, Colonization etc. Tel.: 030/3041503. Suche Hardware CPU, Simms, HD etc.

**Verkaufe/ tausche:** Micro Machines (DA 3,5"-Disk 45 DM), innocent until caught (DV 3,5"-Disk 20 DM), 7th Guest (EV 2 x CD-ROM 15 DM), Beneath a Steel Sky (DV CD-ROM 15 DM). Rico Stumpf – Tel. 0161/1936728

**Verkaufe:** W-Commander II, Alone in the Dark 2 + 1 CD; DT; Rebel Assault CD DT – alle Spiele mit Verpackung. Th. Weese, Friedrichstr. 5, 39418 Neundorf, je Spiel 35 DM **(Toll)**

## SUCHE SOFTWARE

**Suche für PC:** Cobra Mission, Metal & Lace, Knights of Xentar, Blue Force und Shadow of the Comet !!! Nur original + 100 % o.k.! Tel.: 0881/6723 (Andre) !!!

**Wer löst seine Softwaresammlung auf?** Suche günstig kompl. Sammlungen zu kaufen. Wenn Ihr Euch den Stress ersparen wollt, alles einzeln zu verkaufen, schickt oder faxt mir Eure Listen. Bitte nur kompl. PC-Org. (nur Spiele und Anwend., evtl. Zub. wie Joysticks, keine Bundle-Softw., keine PD od. Sharew.). Bitte keine Angebote, die drei Mark unter dem aktuellen Neupreis liegen, ich bezahle bis maximal DM 20, je nach Zustand und Aktualität, für ein Spiel. Werner Schwellinger, Gartenstadtstr. 85, 81825 München, Fax 089/ 4395328

## TAUSCH

**Techno/Rave !!!** Suche guterhaltene Flyer und Tickets sowie Soundfiles (PC 3,5). Bin für wirklich alles dankbar! R. Böttcher, Sonnenstr. 91, D - 40227 Düsseldorf

## KONTAKTE

**NEGROS BBS,** SH-Stukenbrock in Ostwestfalen, der neue Stern am Datenhimmel, kostenlos, mit viel aktueller Shareware. Worauf wartet Ihr noch? 05207/927944

## VERSCHIEDENES

**TOP-PC-Nebenjob** für alle! Info 2 DM, Startpaket 15 DM, 100 % legal & gewinnversprechend bei F. Raack, Kastanienstr. 6, 45731 Waltrop

**ASM !!! ASM !!! ASM !!!** Suche alle Ausgaben vor 1990 und alle Special-Ausgaben vor 1992 !!! Tel.: 0881/6723 (Andre) !!!

**Top Nebenverdienst am PC!** Durch Versandarbeit. Kostenlose Info bei Jens Späth, Bahnhofstr. 10 A, 21255 Tostedt, Fax 04182/22487

**200 DM/Tag!** Lukrativer, legaler Nebenjob am PC. Infos gegen 3,– DM RP bei: R. Gerl. Kessenicherstr. 14, 53129 Bonn

MARKTPLATZ

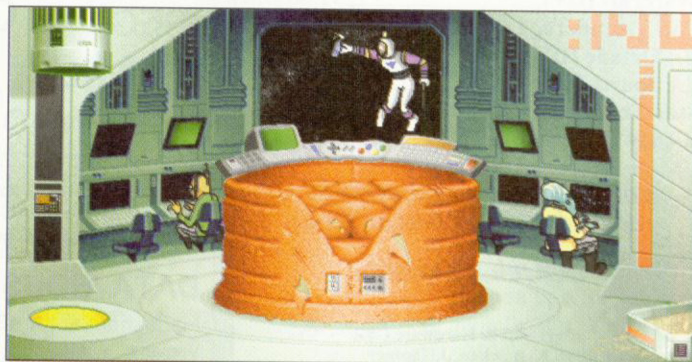
# Inserentenverzeichnis



Ein Teil der Auflage enthält eine Beilage der Firma Shareware-Center Brandl, die Gesamtauflage enthält einen Beihefter der Firma Pearl Agency.

# Alles Roger oder was?

**Erinnert Ihr Euch noch? Roger Wilcos Abenteuer auf Polysorbate 60 endeten damit, daß er den Datacorder zu einem "Home-Beacon" umbaute und von seiner Freundin Stellar Santiago abgeholt wurde. Doch damit war die Geschichte von "Space Quest VI" noch lange nicht vorbei.**



*Graffiti-Künstler am Werk*




*Es ist still in den Straßen*

Hallo Leute, da seid Ihr ja wieder! O.k., ich erzähle Euch, was weiter geschah. Da Ihr ja inzwischen meine Abenteuer im Laden kaufen könnt, fasse ich mich kurz und zeige Euch nur die reine Lösung der Rätsel auf; wie und warum das alles so geschah, das solltet Ihr Euch dann selbst ansehen.

Nachdem mich Stellar auf "Deep Space 86" zurückgeholt hatte – sie gab mir übrigens bei dieser Gelegenheit einen leicht stinkenden Fisch – stand ich erst mal in der Krankenstation unserem Chef-Mediker auf dem Fuß. Der Grund? Na ja, ich wollte unbedingt wissen, wer mich auf Polysorbate 60 ins kosmische Nirwana schicken wollte. Ich hatte den Gürtel von diesem haarigen Unhold geschnappt, dabei waren ein paar der filzigen Anhängsel am Gürtel hängengeblieben. Und genau die wollte ich näher untersuchen. Das Dumme war nur, daß Doc "Jebba the Hop" mich nicht an den DNA-Pattern-Analyzer lassen wollte. Doch nach mehrmaligem guten Zureden gab er mir schließlich fünf Minuten.

### Spaß am Scanner

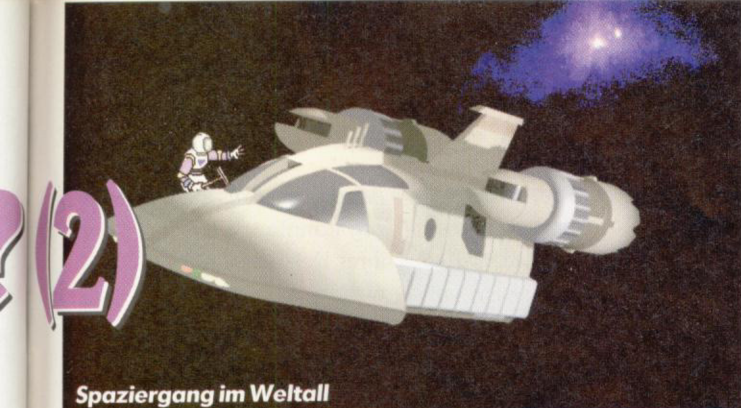
Zuerst drückte ich den Schalter mit der Aufschrift "CLEAN" am "Personal Grooming Assistent", der an Nigels Gürtel hing. Das abfallende Haar nahm ich und legte es auf den Analyzer, drückte die Taste für "SCAN" und danach die Taste "IMPRINT TO CART". Die DNA-Sequenz wurde daraufhin auf eine DataCart(*ridge*) geschrieben, die ich dem Analyzer entnahm. Dadurch wußte ich zwar immer noch nicht mehr, aber mit der DataCart standen mir Tür und Tor meines Gegners offen.

### Roger als Kloputzer

Die DataCart steckte ich in den ComPost-Zugang an der Tür. Dadurch erfuhr ich zumindest, wer sich hinter den Haaren versteckt hatte. Da ich zur Zeit nicht wußte, wie ich meine Erkenntnisse anwenden könnte, ließ ich mich vom ComPost in meine Kabine befördern. (*Anm. d. Red.: Mit der Maus die entsprechenden Zahlen anklicken und bestätigen, die Menüauswahl des ComPost beachten.*) Dort schaute ich mich wie immer um, fand aber nichts Interessantes (*Genau umschauen! Manche Sachen sind witzige Zugaben.*) und schaute im ComPost nach, ob Nachrichten für mich angekommen waren. Tatsächlich: Commander Kielbasa hatte einen Auftrag für mich. Ich sollte die Kabine einer alten Offizierswitwe auf der Station Delta Burksilon 5 in Ordnung bringen. Ein ruhiger Job, sollte man meinen, doch entpuppte sich die Alte als Drachen. Meiner Treu, die war noch schlimmer als der weibliche Androide aus Space Quest V. Klo putzen, Pillen suchen (*In dieser Reihenfolge die Gegenstände mit dem Hand-Icon anklikken. Wenn die "Offizierswitwe" den Befehl "gebellt" hat, führt Roger die Befehle aus.*), dies und das machen. Und dann kam's: Plötzlich strömte Gas in die Bude. Tödliches Gas. Mit der Hydraulik des Bettes, auf dem die Alte lag, konnte ich die sich nicht öffnende



*Gleich kommt eine Raumpolitesse*


Spaziergang im Weltall

Tür aufhebeln (*zum Bett gehen, mit dem Hand-Icon die Hydraulik unter der Liege anklicken, die Hydraulik dann auf die Tür setzen*). Doch gab es ein Problem: Ich konnte nicht gleichzeitig die Tür offenhalten und durchlaufen. Plötzlich materialisierte sich Stellar in der Kabine, sie half mir beim Durchlaufen, blieb aber selbst dadurch in der Kabine gefangen. Die Tür ging zu, aber Stellar konnte nicht heraus.

## Trauer um Stellar

Stellar schien verloren. Wir fanden uns zu einer Trauerfeier auf dem Holodeck ein, um Stellar die letzte Ehre zu erweisen. Beinahe hätte ich meine selbstgeschriebene Trauerrede nicht gefunden (*CHOOSE EULOGY im Inventar*), zum Glück konnte ich sie aber noch halten. Nachdem der Sarg mit Stellars Überresten dem All übergeben worden war – das nächste Mal sollten ein paar Griffstangen in der Landschaft herumstehen – wurden alle Trauergäste via ComPost zurückbefördert, und die Holodeck-Projektion wurde abgeschaltet. Ich wollte mit meiner Trauer noch ein wenig allein sein und spielte ein wenig am Holo-Computer herum. Durch die Eingabe von 555-1212 (*Nummer auf dem Panel unter "Vulgars"*) erschien ein Trainingsprogramm für Selbstverteidigung. Dort konnte ich in einem Schnellkurs den "Vulgar Nerve Pinch", einen lähmenden Nackengriff erlernen (*Hologramm-Lehrgang*). Ich ging in Richtung Kantine und traf dort einen Typen, der mir seinen künstlichen Arm und sein Auge gab. Im Krankenraum öffnete ich den Medizinschrank und entnahm ihm ein Fläschchen mit Morphium.

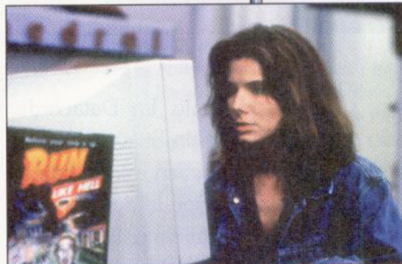
## Überraschende Wende

Zurück in meiner Kabine bemerkte ich eine eingehende Nachricht. Der Absender war – STELLAR! Sie lebte! Aber wen hatten wir beerd... bealligt? Ich rief Kielbasa an, um ihn zum Rückflug nach Delta Burksilon 5 zu bewegen, doch er lehnte ab. Ich konnte Stellar nicht alleine lassen, ich mußte also in die Shuttle Bay. Dort angekommen (*ComPost benutzen*) konnte ich den ersten Wächter mit dem "Vulgar Nerve Pinch" erledigen, der zweite allerdings hatte entweder seine Nerven da, wo andere Leute drauf sitzen oder gar keine. Das Ende vom Lied: Ich saß in der Arrestzelle. Ich bekam regelmäßig zu essen, genauso regelmäßig wurde meine Zelle geöffnet, genauso regelmäßig wurde ich von einem Strahler bedroht.

Ich mußte irgendwie raus aus der Zelle. Also mußte ich der Wache vorgaukeln, ich wäre noch drin. Die Früchte, die man mir gab, ließen sich, in der richtigen Reihenfolge zurechtgelegt, als "Roger-Ersatz unter der Decke" darstellen. (*Hier die Reihenfolge: Yoda Ears, Bobbit Kabobs, Rack of Orat, Baguettes, Tubers, Melon, Gragh. Beim nächsten Auftauchen des Aufsehers auf den "Ersatz-Roger"*

# Michas Flimmerkiste

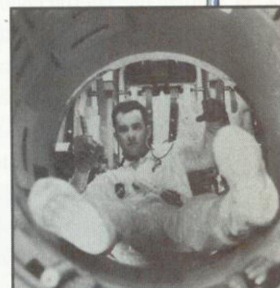
Es ist soweit: Das Internet wird zum Thriller. **Das Netz** heißt denn auch bezeichnenderweise der Action-Streifen mit "everybody's darling" Sandra Bullock. Die schöne Busfahrerin aus Speed mimt eine introvertierte Internet-Surferin, die nicht mal mehr zum Essenholen ihre Wohnung verläßt, sondern viel lieber Pizzen über die Homepage von "Pizza Hut" ordert. Doch als sie ein Hacker-Programm erhält, mit dem man Militär-Rechner knacken kann, muß sie unversehens eine Reise um die halbe Welt antreten, allerdings nicht freiwillig. Sie wird von dem Schurken Jack Devlin verfolgt, der nicht nur die Diskette mit dem Programm wiederbekommen will. Er will auch die Bullock "offline" schießen, denn die weiß längst, daß es eine viel größere Bedrohung als die Hacksoftware gibt.



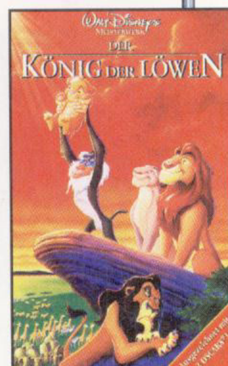

Der Film ist übrigens keine staubtrockene Computerkunde für Internet-Anfänger. Der Rechner dient mehr der Staffage, denn die Produzenten setzen auf Action total.

*Ein unterhaltsames Filmchen mit dem gewissen High-Tech-Touch.*

Tom Hanks geht in die Luft: Genau 213mal ließ sich der Mime mit dem ultimativen Durchschnittsgesicht in einem Jumbo für je 10 Sekunden in die Tiefe fallen, damit im fertigen Film alle denken, Paramount hätte den Katastrophenfilm um die **Apollo-13**-Mission tatsächlich in Mondnähe gedreht. Der Film ist nicht nur wahnsinnig spannend, sondern ziemlich authentisch. Das fieberhafte Suchen nach einer Lösung in der Bodenstation Houston und die hektischen Reparaturen an Bord der Kapsel sind in brillanten Bildern eingefangen. Für Hanks, der die Dreharbeiten im Jumbo als Reise mit einem "Kotzbomber" bezeichnete, und seinen Fall aus dem All könnte bald wieder ein Oskar herausspringen – das läßt ihn den Brechreiz bestimmt vergessen.

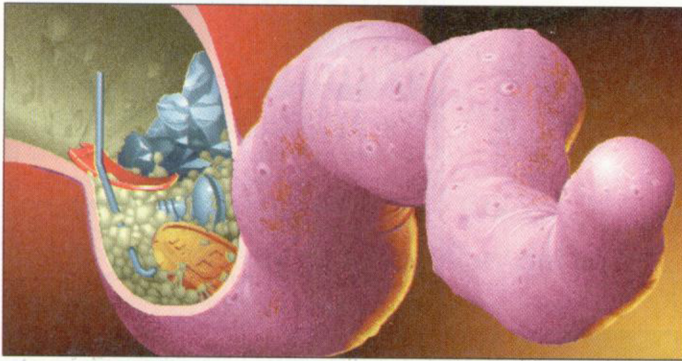


*Ein Katastrophenfilm mit Thriller-Charakter und empfehlenswert für jeden SF-Fan mit Hang zur Nostalgie.*




Neu auf Video: Disneys Super-Abräumer **König der Löwen**. In Deutschland ist dieser Film mit elf Millionen Kinobesuchern der erfolgreichste Film überhaupt, und die Videokaufkassette wird kaum schlechter abschneiden. Die zuckersüße Story um den kleinen Löwen Simba, der um sein Thronerbe gebracht wird, ist aber auch zum Steinerweichen. Doch obwohl das Gute natürlich siegt sind die tollsten Charaktere die Hyänen und Simbas böser Onkel Ska.

*Dieser Film ist ohne Zweifel Familienunterhaltung in bester Disney-Tradition und mit exzellenter (Zeichen-) Tricktechnik.*


**Was willst du Wurm denn?**

*und danach auf die Essenskarre klicken, Roger klettert dann in die Karre und kommt aus der Zelle.)*

Wieder im Hangar angekommen, verabreichte ich einem der Doughnuts, die der große Wächter am laufenden Band aß, die Morphiumdosis. Es passierte, was passieren sollte, und der Typ kippte aus den Schuhen. Beim zweiten setzte ich nochmal den "Vulgar Nerve Pinch" an, und auch ihn konnte ich außer Gefecht setzen. Ich nahm seinen Schlüssel und öffnete die Tür mit Hilfe des "Hilfsarms". Es gelang mir, das richtige Shuttle zu identifizieren (*Schlüsselbund!*). Im Shuttle fand ich im Sitz eine Nachricht, die mich veranlaßte, das Schiff mittels Power-Taste und ICD-Taste klar zum Start zu machen. Fehlte nur noch die Angabe der Treibstoffmischung: 1=Lantanum, 2=Sulfer, 3=Silver, Katalysator=Neon. Jetzt rasch den Launch-Knopf gedrückt – und ich konnte die "Deep Ship 86" verlassen.

## Wer gibt Starthilfe?

Im Shuttle öffnete ich das Handschuhfach, das ich danach komplett ausräumte. Im Datacorder fand ich nur ein Stück eines Kristalls, links neben mir allerdings war eine Klappe, in der ich einen großen Kristall fand. Beide Teile verband ich mit dem gefundenen Klebstoff. Leider blieb nun das Shuttle liegen, aber Roger ist ja nicht dumm: Flugs den Raumanzug angezogen, raus aus dem Shuttle, die Kabel und das Schild herausgeholt (*Heckklappe*). Nun mußte ich auf irgend jemanden warten, der mir Starthilfe geben konnte. Zum Glück erschien eine Frau, und zum zweiten Glück hatte ich den Zettel gründlich gelesen ...

## Star auf dem Datenhighway

Auf Delta Burksilon angekommen, ging ich zuerst in das Labor "A". In der Box mit Hi-Tec-Stuff fand ich einen Schaltkreis, den ich ins Shuttle mitnahm. Durch Drücken des PTS-Schalters leuchtete ein weiterer Schalter auf, den ich ebenfalls betätigte. Ich bekam ein Foto zu sehen. Die ganze Tour mußte ich ein weiteres Mal vornehmen, dann konnte ich Negative entnehmen. Je ein Negativ und ein Bild kamen auf den blauen Monitor, dadurch sah ich eine Art Sternkarte. Ich wußte nicht, wo ich suchen sollte, entschloß mich aber schließlich gegen Delta Burksilon. Also flog ich zum anderen Planeten, dort traf ich einen Kerl namens Manuel. Ich ließ mich danach auf die Oberfläche transportieren, um dort einen Laden mit der Aufschrift "Implants and Stuff" zu finden. Dort gab ich die Platine ab und beamte mich wieder auf die Station. Im Labor "A" setzte ich mich vor den Rechner und stöpselte den neuen Cyber-Helm in den Anschluß. Im "Information-Superhighway" fand ich eine Baustelle (sehr witzig!), auf der eine Bohle und ein Schraubendreher herumlagen. So was kann man immer mal gebrauchen, also nahm ich es mit. In dem "Bau" sah ich ein Zifferngerät, das ich mit dem Schraubendreher auseinandernahm. Plötzlich sah ich einen Dateimanager, in den ich mich einklinkte. Die Dateien, die mir dort angezeigt wurden, interessierten mich. Vor allem der Name "Santiago", "Sharphei" und ein ominöses "Project Immorality". (*Die Treppenbauweise der "Verzeichnisse" brauchen ein wenig "Bauzeit".*) Die Dateien druckte ich aus, und ging schnell wieder aus dem Dateimanager raus. Um den "Information-Superhighway" zu verlassen, mußte ich die Bohle über den Abgrund legen – clever, was?

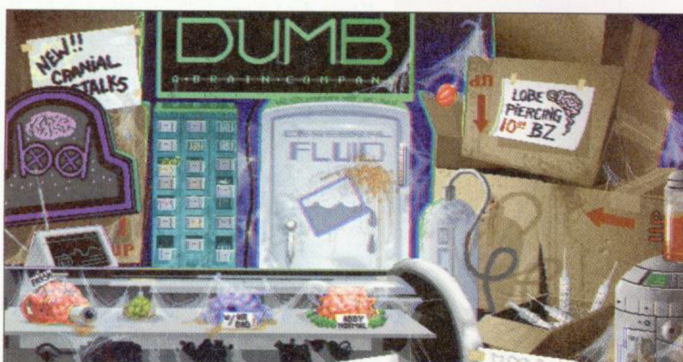
## Rettungsaktion

Zurück im Labor konnte ich einen gewissen Dr. Beleaux davon überzeugen, daß es besser ist für mich als gegen mich zu sein – ich zeigte ihm die Ausdrucke. Er brachte mich in den Körper Stellars, so daß ich versuchen konnte, sie zu retten. Ausgestattet mit dem Raumanzug konnte ich mich innerhalb ihres Körpers bewegen. Die Gewebereste entfernte ich vom Shuttle und wandte mich dann nach links in Richtung Magen. Hier wurde es kompliziert: Ich fand Schokopillen, einen Faden, eine Feder und eine Heftklammer (was diese Frau so alles schluckt). Die Schokopillen warf ich in die Flüssigkeit, aus der Heftklammer und dem Seil bastelte ich einen Fanghaken. Diesen Fanghaken wickelte ich um den Ansatz der Speiseröhre. Kurz darauf fand ich eine Pille,



**Zwischenspiel auf Leben und Leben**

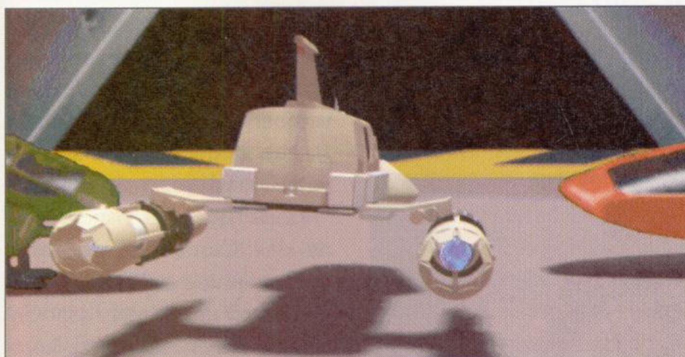
die ich herunterrollte. Mit der Feder kitzelte ich Stellars Innereien. Wieder im Magen angekommen, ging ich links durch ein Loch nach unten und rechts. Kurz darauf erreichte ich die Gallenblase, dort nahm ich Klebeband und wickelte es um die Adern. Jetzt noch die Pumpe, die ich mitgebracht hatte, angeschlossen, und schon konnte ich den Helm füllen. Auf dem Weg nach unten nahm ich einige Brocken von Stellars Gallenstein mit. Weiter unten sah ich eine Verengung in den Adern Stellars, die ich mit den Adern aus dem Inventory erweitern konnte. Die Flüssigkeit im Helm benutzte ich, um die Pillen aufzulösen; einige steckte ich allerdings ein. Im Darm fand ich einen Bandwurm, der nicht gut gelaunt war. Nach einem Frühstück – die Pillen – schickte er mich in den Blinddarm, dort



**Kaufen, was das Herz begehrt**

LUPE



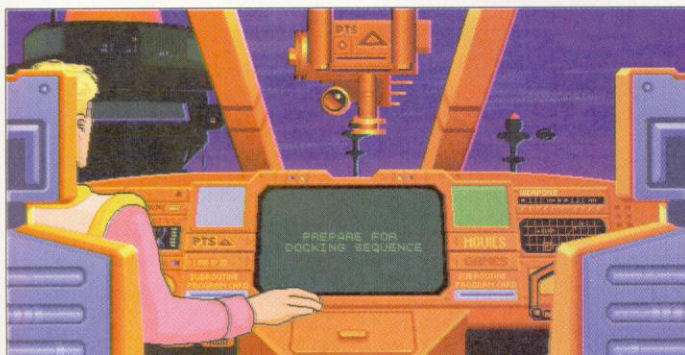


*Start ins Ungewisse*

fand ich einen Fingernagel, Silber und eine Heftklammer. Der Wurm brachte mich dann zum Schiff. Silber und das blinkende Licht gehörten zusammen, wie ich schnell bemerkte. Dort fuhr ich dann in Richtung Gehirn, zuvor aber legte ich die CD ins Lesegerät und löste die Zündung aus. Im Gehirn angekommen, schnitt ich mit dem Nagel ein Loch nach unten frei. Die Spalte überwand ich mit einem Sprung, aus dem Loch kam ich dann durch mehrmaliges Probieren frei (*klicken!*). Die beiden Roboter schickte ich aus sicherem Hintergrund mit den Gallensteinstücken in Richtung Robothimmel; sie erledigten sich gegenseitig. Ich fand einen Aufzug, mit dem ich nach unten fuhr, wobei ich aufmerksam die Etagenhinweise las. Bei der Kontrolle für Hustenanfälle hieb ich mit der Klammer gegen das Gewebe, weiter unten sah ich ein weiteres Loch mit hellem Lichtschein. Die zweite Heftklammer nahm ich für den Roboter und den Stinkefisch für Sharphei. Und das war es dann auch schon, den Rest könnt Ihr Euch ja im Spiel ansehen. Alles klar? O.k., dann verabschiede ich mich für dieses Mal und wünsche Euch noch viel Spaß beim Nachspielen meiner Abenteuer.

Euer Roger! ❑

*jb*



*Coming soon: Space Quest VII!*

Die vorgestellten CDs wurden uns vom Malibu Plattenversand zur Verfügung gestellt



# Audio-Spuren
## gehört von Marcus

Was gibt es schöneres, als sich im naßkalten Herbst in die eigenen vier Wände zu verziehen, ein gutes Game zu starten und aus der Anlage die passende Musik aufzulegen. Kurzum: Hier sind die ultimativen Herbstscheiben!

**The Fabulous Thunderbirds: Roll of the Dice**
(BMG)



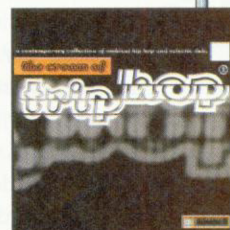
Erstaunlich, da haben sich die Mannen um den genialen Shouter Kim Wilson auf ihre Wurzeln berufen und bringen das, was sie in ihren Anfangstagen zelebriert haben: klassischen Rhythm and Blues und schnörkellosen Boogie, die so richtig ins Schwarze treffen. Der Groove stimmt so ziemlich mit dem überein, den auch die Blues Brothers gepflegt haben. Natürlich bringen die Fab T-Birds die ganze Nummer mit einem ordentlichen Schuß Texasrock statt des Chicagogrooves. Die Roll of the Dice ist nicht ganz so rockig wie die Vorgänger (*Walk that walk, talk that talk* und *Powerful Stuff*), hat dafür aber auch keine Hänger. Kim Wilson macht eben ganze Arbeit. Eine coole Scheibe für eklige Tage. Klasse!



**Urge Overkill: Exit the Dragon**
(Geffen Rec.)

Vor kurzem war sie ja schon versprochen, die neue Urge Overkill. Jetzt ist sie da und außerdem noch besser als erwartet. Schon auf dem Roskilde Festival '95 kürte ich sie zu meinem persönlichen Top Act. Aber auch als Studio-Band zeigen die drei Jungs von Overkill ihre Qualitäten. In Insiderkreisen werden sie schon länger als die Chicagoer Hoffnung gefeiert. Sie verquicken Grunge, Rock, Independent und Folk zu einem völlig eigenen und neuen Sound. Schöne Melodien und ein wunderbar leidender Nash Kato als Sänger bringen den Kick für einen richtig traurigen Herbsttag. Das Zusammenspiel zwischen den dreien ist fabelhaft. Mein Anspieltip: Somebody Else's Body.

**The Cream of Trip Hop (Sampler)** (Arctic Rec.)



Ich will ja nicht sagen, daß dies *der* ultimative Sampler in Sachen Trip Hop ist, aber was hier geboten wird, ist ein gutsortierter Querschnitt der Szene. Hip Hop mit Reggae, Rave mit Jazz, Ethno mit Techno, Scratch mit Ecletic Dub und das ganze noch mal neu durchgemischt. Das Teil eignet sich wunderbar für Partys, sollte aber erst zu fortgeschrittener Stunde eingeworfen werden, da das Tempo doch deutlich unter dem Handelsüblichen liegt. Mit dabei sind unter anderem 9 Lazy 9, Deep Freeze, Fatboy Slim und Coldcut ("Say kids, what time is it?"). Cooler Sound für bewegungsfaule Trip Hopper.



**Kreator: Cause for Conflict**
(Gun Rec.)

Wheeooaahhh, das is' 'n Kracher! Klare Sache: Trash; Sektion: Deutschland; Kaliber: extrahart. Nach dem letzten Album hatte ich ja nicht so viel erwartet, aber hier gibt Kreator mal wieder alles. Speedige Gitarren, grunzende Voice und wütendes Gezerre an den Baß-Saiten. Die Drums wurden, nachdem die letzte Scheibe ein wenig zuviel davon hatte, wohltuend zurückgeschraubt. Brachialer Endzeitmetal, der kompromißlos an allen gängigen Metalriffs vorbeischrammt. Hardcore-Trasher werden dieses Teil inbrünstig lieben, selbst wenn aufs erste Hören kein echter Ohrwurm dabei ist. Anspieltip: Crisis of Disorder.

# Der Fluch des Dämons

Diese Vorgeschichte, nacherzählt von Klaus Trafford, basiert auf dem interaktiven Spielfilmabenteuer von Roberta Williams. Die Komplettlösung (Gegenwart) befindet sich auf der Heft-CD.

**Vor 100 Jahren lebte ein Mann, der bösartiger war als Jack the Ripper und Heinrich VIII. zusammen. Sein Name: Carno. Sein Beruf: Magier. Sein Hobby: Mord an seinen diversen Ehefrauen.**



**Adrienne entdeckt den Geheimraum**



**Der Drache weist den Weg**

England vor genau 100 Jahren: Carno (eigentlich Carnovasch), der große Magier und Entfesselungskünstler, war Malcolms großes Vorbild. Eines Tages würde Malcolm, das stand für den kleinen Jungen fest, so werden wie sein Idol, würde sich auf der Bühne des Londoner Theaters an einen Stuhl fesseln und mit Benzin übergießen lassen.

Über dem Stuhl hing ein Pendel mit einer sehr scharfen Schneide am unteren Ende, und sobald Carno von seiner Partnerin angezündet wurde, bewegte sich die Schneide nach unten. Doch Carno schaffte es immer wieder, sich zu befreien. Carnos Partnerin – seine Ehefrau Marie – war froh, daß ihrem Mann noch nichts passiert war. Zumindest in den ersten Tagen ihrer Ehe war es eine glückliche Beziehung gewesen, doch im Laufe der Zeit hatte Marie festgestellt, daß mit dem Magier und Entfesselungskünstler etwas nicht in Ordnung war.

Ihr Gatte verdächtigte Marie des Ehebruchs mit einem Bühnenarbeiter namens Gaston, und dabei war doch gar nichts zwischen beiden außer kollegialer Freundschaft. So bestritt sie natürlich jegliche Liaison mit Gaston, aber Carno gab keine Ruhe, wurde sogar handgreiflich und drohte, daß etwas Schlimmes passieren würde, wenn er Marie mit dem anderen Mann erwischen würde.

Marie war verzweifelt und wandte sich in ihrer Not an Gaston. Der riet ihr, Ruhe zu bewahren. Gaston erwies sich als wirklich guter Freund, und mit einem Mal fühlte Marie tatsächlich eine seltsame Anziehungskraft, die sie förmlich in die Arme des Bühnenarbeiters trieb. Wenn Carno sie schon verdächtigte, einen Geliebten zu haben, dann wollte sie ihm auch Grund dafür geben.

Eines Tages durchsuchte Marie das Carnovasch-Anwesen und unterhielt sich mit Dorfbewohnern, um hinter das Geheimnis ihres Mannes zu kommen. Dabei erfuhr sie etwas Merkwürdiges: Carno war bereits mehrmals verheiratet gewesen, und alle seine Ehefrauen waren auf höchst unerklärliche Weise verschwunden. Marie suchte weiter und entdeckte das Schreckliche: Carno hatte all seine Frauen auf bestialische Weise ermordet. Einer drehte er beispielsweise den Kopf um 360 Grad herum, eine andere fütterte er mit rohem Fleisch, bis sie daran erstickte, und im Gewächshaus schließlich mußte eine weitere Gattin erleben, wie es ist, eine Blumenkelle in den Mund gesteckt zu bekommen und mit Erde vollgestopft zu werden. Ganz zu schweigen von einer, die mit einem Glas im Auge endete.

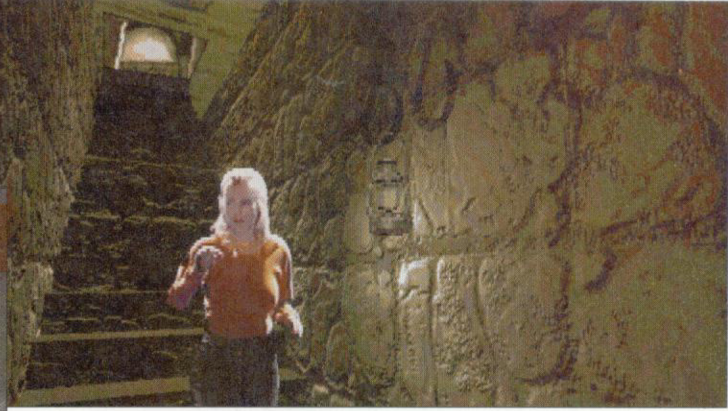
Marie ahnte, daß Carno vorhatte, auch sie zu töten, und so sprach sie mit ihrem geliebten Gaston darüber. Gemeinsam wollten sie der Gefahr gegenübertreten. Die beiden beschlossen, den Spieß umzudrehen.

Der kleine Junge Malcolm beobachtete, wie sich Marie an dem Stuhl zu schaffen machte, auf dem Carno in Kürze wieder Platz nehmen würde, um seinen Trick zu präsentieren. Er sah auch, wie Carno in Flammen



**Dons Benehmen wird zunehmend merkwürdiger**

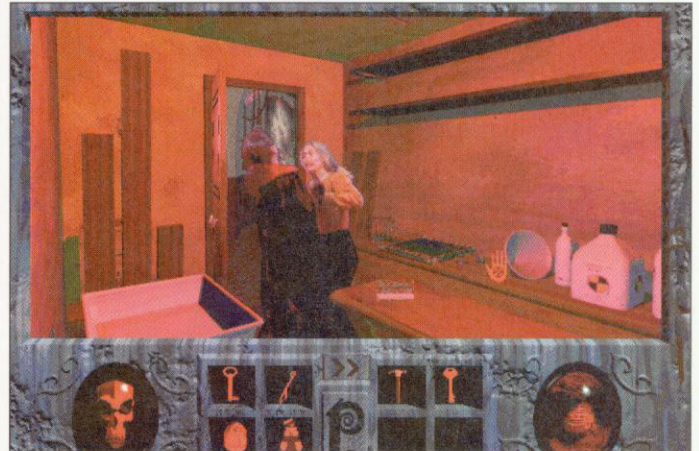




Auf der Suche nach dem Geheimnis im Keller

Rettungsaktion im Schuppen

Erwischt! Adrienne muß um ihr Leben rennen



aufging, sich aber nicht befreien konnte und nur mit knapper Not der scharfen Schneide des hin- und herschwingenden Pendels entging. Aber das Feuer loderte weiter – mit letzter Kraft sah Carno, wie seine Frau in den Armen von Gaston zu ihm herüberschaute.

Einige Zeit später lagen Marie und Gaston miteinander im Bett und freuten sich auf eine glückliche Zukunft. Doch da trat plötzlich der völlig entstellte Carno in das Schlafzimmer, riß Gaston von seiner Frau fort und verschwand mit ihm aus dem Zimmer. Kurz darauf kehrte er zurück und tötete Marie auf grausame Weise.

Doch Carno hatte nicht mit dem schier Unmöglichen gerechnet, denn Gaston lebte noch, und als sich der Magier von seiner toten Frau erhob, durchbohrte die Klinge eines Schwertes seinen Körper, geführt von der Hand des sterbenden Gaston.

Auch Carno starb nicht sofort – er griff nach seinem Zauberbuch und kroch durch einen geheimen Gang seines Hauses zum Arbeitszimmer. Malcolm war in der Nähe und beobachtete, wie der tödlich verletzte Mann kurz vor dem Ziel zusammenbrach und sein Leben aushauchte. Und der Junge wußte, wohin sein großes Vorbild mit dem Buch gewollt hatte. Er nahm es dem Toten aus der Hand und legte es auf eine Art Altar im Geheimraum. Eine grünliche Wolke schoß plötzlich durch das Zimmer und schien in das Buch zu fahren, das sich kurz darauf wie von Geisterhand schloß. Malcolm lief ängstlich aus dem Haus und sprach nie wieder ein Wort über das Vorgefallene.

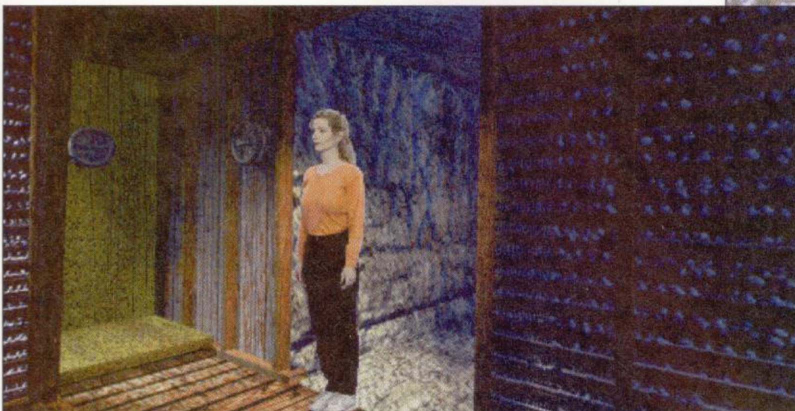
Erst 100 Jahre später, als eine junge Frau namens Adrienne mit ihrem Mann Don in das alte Carno-Haus einzieht und das Geheimzimmer entdeckt, wird sich Malcolm, der als uralter Mann immer noch lebt, der wirklichen Bedeutung des Buches bewußt. Denn als Adrienne das Buch öffnet, entweicht die grüne Wolke von damals; kurz darauf hört man das Schreien von Adriennes Ehemann Don.

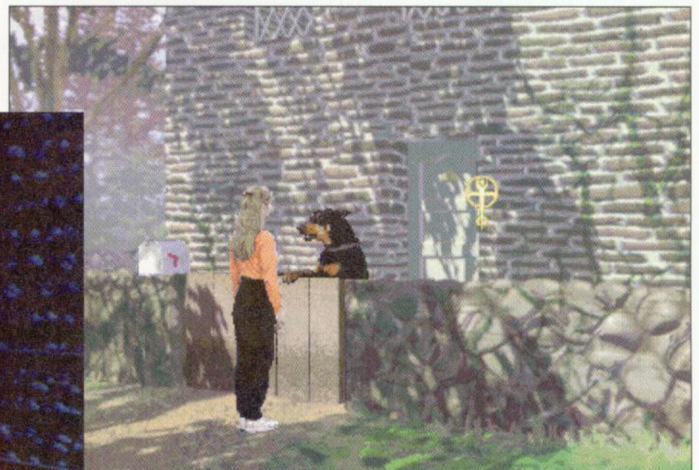
“Don ist nicht mehr er selbst – in ihm lebt nun der Geist Carnos. Sie müssen ihn besiegen – suchen Sie nach dem Drachen, er wird Ihnen den Weg weisen,” rät Malcolm der jungen Frau, als sie ihm zum ersten Mal gegenübersteht. Er allein weiß, daß dieser Weg ein sehr gefährlicher sein wird, an dessen Ende der Leibhaftige auf die Heldin des Spiels (und auf Euch) wartet ... ❑

*kate*

LUPE

Das Carno-Haus wimmelt nur so von geheimen Nischen und Gängen

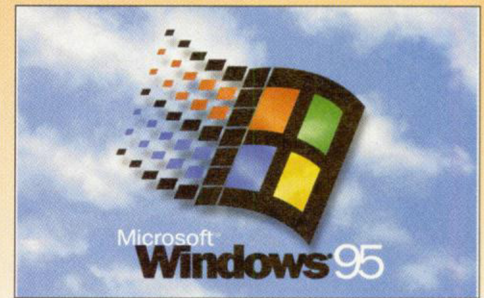




Hier brauchte man einen alten Knochen

SPIELE STARTEN UND INSTALLIEREN UNTER WINDOWS 95

# Windows 95 – was nun?




**Mit Windows 95 hat sich einiges verändert – nicht nur, was Windows-Anwendungen betrifft. Auch für DOS-Spiele und deren Installation beginnt jetzt ein neues Zeitalter.**

Wenn man den Microsoft-Verlautbarungen glauben darf, dann war die Markteinführung von Windows 95 auch in Deutschland ein überragender Erfolg. Wenngleich sich die Nachfrage am Erstverkaufstag (5. September 1995) noch in Grenzen hielt, soll es in den Tagen danach in vielen Ladengeschäften zu wahren Verkaufsschlachten und spontanen Windows-95-Parties gekommen sein.

Auch viele unserer Leser haben das neue Betriebssystem gekauft und natürlich umgehend installiert. Und einige haben dabei feststellen müssen, daß die so oft geschmähte strikte Trennung von DOS und Windows, die es in der Form nicht mehr gibt, vielleicht gar nicht so übel war – zumindest, was den Einsatz von Spielen betrifft...

## Windows 95 – das Ende von DOS?

Das Starten des Rechners – wie man als frischgebackener 95er beobachten kann – führt nun direkt auf den Windows-Desktop. Das altvertraute DOS-Prompt, hinter dem man zu 3.1-Zeiten noch ein "win" eintippen mußte, bekommt man nun gar nicht mehr zu Gesicht. Was aber, wenn man nicht Windows sondern ein DOS-Spiel starten möchte? Wo ist das DOS-Prompt und wo das dazugehörige DOS?

Bevor Ihr nun in Panik ausbrecht, weil Ihr Euer gesamtes Kapital an DOS-Spielen (bestehende Windows-3.1-Spiele werden automatisch in das Startmenü von Windows 95 übernommen) verloren glaubt, hier die zweiteilige Entwarnung:

1. DOS lebt, sogar in mehreren Inkarnationen! Ihr könnt Euren Rechner jederzeit mit dem alten DOS, inklusive der alten Startkonfiguration, starten, oder Ihr gewöhnt Euch an das neue DOS, das Windows gleich in zwei unterschiedlichen Verpackungen mitbringt.

2. Ihr könnt auch weiterhin jedes DOS-Spiel direkt vom Windows-Desktop herab starten. Die neue Version bietet dafür sogar noch einige Möglichkeiten mehr als 3.1 (siehe PC Spiel 7/95).

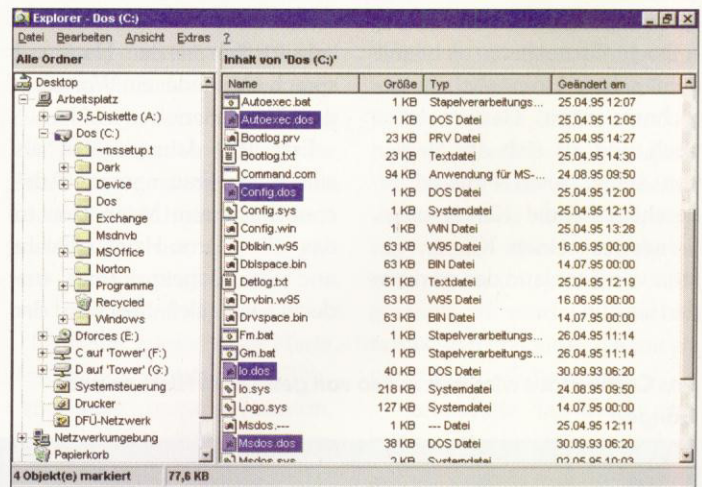
## Alles da – nur gut versteckt!

Die Veränderungen, die die Installation von Windows 95 auf der Festplatte bewirkt, sind einschneidend. Mit dem Anlegen eines Windows-Verzeichnisses und mehr oder weniger umfangreichen Änderungen an CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT ist es nicht getan. Statt dessen überschreibt Windows 95 das gesamte Betriebssystem mit eigenen Dateien. Das alte DOS mit seiner mühsam ausgeknobelten und gehegten Startkonfiguration geht dabei vollständig verloren – so scheint es zumindest.

Ein Blick mit dem Windows-Explorer in das Hauptverzeichnis der Festplatte bringt jedoch die Wahrheit ans Licht, sofern die Ansicht-Option "Alle Dateien anzeigen" aktiv ist und damit auch versteckte Dateien sichtbar werden. Es ist alles noch da, wenngleich unter anderem Namen! So wurden die Namenserweiterungen sämtlicher alten System- und Konfigurationsdateien kurzerhand in ".dos" umbenannt: Aus MSDOS.SYS wurde MSDOS.DOS, aus CONFIG.SYS wurde CONFIG.DOS, und AUTOEXEC.BAT wurde zu AUTOEXEC.DOS.

## Einmal DOS ...

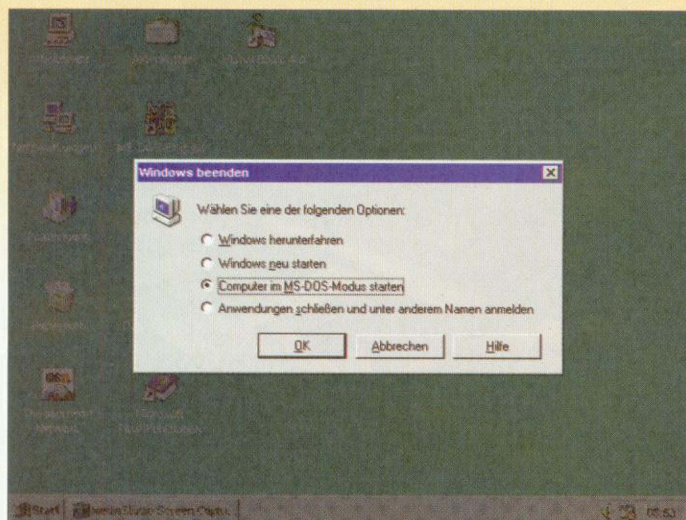
Als selbsthilfeerfahrener DOS-Anwender könnte man jetzt auf die Idee kommen, den alten Betriebssystemzustand über ein ausgeklügeltes System von Stapel- oder Batchdateien wiederherzustellen. Weil ein solches Unternehmen mit Sicherheit in einem irreparablen Fiasko enden würde, ist es gut zu wissen, daß Microsoft eine sehr viel einfachere Möglichkeit vorgesehen hat, den Rechner mit der alten DOS-Konfiguration zu starten. Dazu reicht – Ihr werdet es




*Die alten DOS-Dateien werden bei der Installation von Windows 95 umbenannt und bleiben damit für den Rechnerstart erhalten*

nicht glauben – ein einzelner Tastendruck; man muß nur wissen, wann!

Ehe wir Euch weiter auf die Folter spannen, hier nun die Auflösung: Die Geheimtür ins




***In hartnäckigen Fällen, wenn es zu technischen Unverträglichkeiten kommt, hilft nur das Neustarten des Rechners im sogenannten MS-DOS-Modus***

alte DOS-Spieleparadies passiert Ihr kurze Zeit nach dem Einschalten des Rechners. Dann nämlich, wenn der Text "Windows 95 wird gestartet..." auf dem Bildschirm erscheint, müßt Ihr umgehend die Taste [F4] drücken ... und schon läuft vor Euren Augen das vertraute Startzeremoniell ab, das mit dem Erscheinen des DOS-Prompts ein hoffentlich gutes Ende findet.

## ... und zurück!

Was auf den ersten Blick wie pure Hexerei anmutet, erklärt sich nach Eingabe des DOS-Befehls

```
dir c:\ /a:h
```

(der alle versteckten Dateien im Hauptverzeichnis der Festplatte anzeigt) wie folgt: Windows 95 hat die eigenen System- und Startdateien allesamt mit der Endung ".w40" versehen; die ursprünglichen DOS-Systemdateien (die mit der Endung ".dos") tragen nun statt dessen wieder ihre ursprünglichen Namen und üben auch ihre ursprüngliche Funktion aus.

So wird der gesamte Inhalt der Startdateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT abgearbeitet, wie er vor der Installation von Windows 95 existiert hat – einschließlich aller kunstvollen Konfigurationsmenüs, die Ihr gegebenenfalls eingerichtet habt, um damit diverse Speicherkonfigurationen zu realisieren (siehe PC Spiel 5/95). Da Ihr also alles so vorfindet wie immer, könnt Ihr nun jedes DOS-Spiel auf die gewohnte Weise starten.

***Nach Drücken von [F4] startet der Rechner mit dem alten DOS – die ursprünglichen Systemdateien (gelb) und deren Windows-Pendants (rot) werden dabei nur umbenannt***

Und das beste ist, daß der Spielgenuß durch keinerlei Aufräumarbeiten getrübt wird: Ein simpler Neustart genügt, um den DOS-Spuk zu beenden.

Windows "merkt" nämlich anhand der Dateinamen, was Sache ist, und stellt seine Funktionsfähigkeit durch erneutes Umbenennen der Betriebssystemdateien wieder her.

## MS-DOS-Eingabeaufforderung – Pro ...

Um ein Spiel von der DOS-Ebene aus zu starten, gibt es noch zwei weitere Möglichkeiten. Beide nutzen das zum Lieferumfang gehörende DOS – nennen wir es MS-DOS 7 –, das Windows 95 entgegen früheren Ankündigungen noch immer als Startgrundlage benötigt.

Die erste der beiden Möglichkeiten ist die schon aus 3.0-Zeiten bekannte MS-DOS-Eingabeaufforderung. Dabei handelt es sich um ein Programm, das aus Windows heraus einen "virtuellen" MS-DOS-Rechner zur Verfügung stellt. Den virtuellen Charakter erkennt man daran, daß sich – solange Arbeitsspeicher und andere Ressourcen reichen – sogar mehrere Instanzen der MS-DOS-Eingabeaufforderung gleichzeitig aufrufen lassen und deren Konfiguration deutlich voneinander (und vom tatsächlichen DOS) abweichen kann.

So steht es im Belieben des Anwenders, ob er seine künstliche DOS-Welt im Fenster oder als Vollbild ablaufen läßt, welche Schriftart er dafür benutzt, wie er seinen Speicher konfiguriert etc. Damit (und mit vielen weiteren Optionen, die wir noch ausführlich vorstellen werden) ließe sich nahezu jedem DOS-Spiel eine maßgefertigte Umgebung zurechtmachen – sofern nicht zwei Gründe dagegen sprechen.

## ... und Contra

Gegenargument 1 ist die Bequemlichkeit, die es nicht lange erduldet, vor jedem Spielstart erst die MS-DOS-Eingabeaufforderung individuell konfigurieren zu müssen. Da macht das direkte Einbinden in den Windows-Desktop, das wir beim nächsten Mal vorstellen werden, wesentlich mehr Sinn.

Gegenargument 2 sind eventuelle technische Unverträglichkeiten. So kann es vorkommen, daß ein Spiel (oder ein anderes DOS-Programm) den ganzen virtuellen Schwindel nicht schluckt und direkt auf die Hardware eines bestimmten Geräts zugreifen möchte. Wenn Windows den Übergriff nicht frühzeitig erkennt, stehen plötzlich alle Räder still!

Und selbst wenn der Zugriff rechtzeitig erkannt und abgeblockt wird, dann bedeutet das in der Regel, daß das Spiel

überhaupt nicht oder nur sehr eingeschränkt läuft. So kommt es insbesondere bei der Soundkarte oft zu einer Gerätekonkurrenz. Da Windows in einem solchen Fall die älteren Rechte hat und zudem am längeren Hebel sitzt, bleibt das Spiel dann eben stumm!

```
Windows 95. [Version 4.00.950]

C:\>mem

Speichertyp            Gesamt  =   Belegt +   Frei
----------------     --------    --------   --------
Konventionell            640K        114K       526K
Oberer                     0K          0K         0K
Reserviert               384K        384K         0K
XMS-Speicher          11.264K         68K    11.196K
----------------     --------    --------   --------
Speicher gesamt       12.288K        566K    11.722K

Ges. unter 1 MB          640K        114K       526K

Max. Größe für ausführbares Programm        526K (538.448 Bytes)
Größter freier oberer Speicherblock           0K       (0 Bytes)
MS-DOS ist resident im hohen Speicherbereich (HMA).

C:\>
```

***Der MS-DOS-Modus vermeidet zwar Hardwarekonflikte, er stellt jedoch nur XMS-Speicher und möglicherweise nicht alle Geräte zur Verfügung***

## MS-DOS-Modus – Rettung oder was?

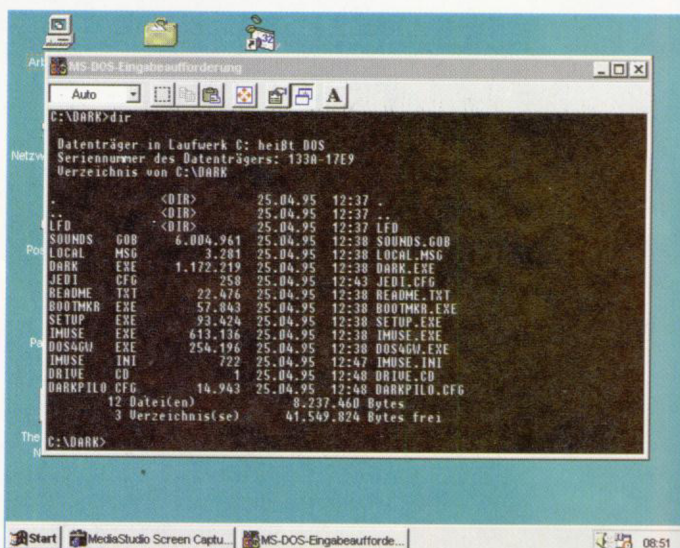
Um die beschriebenen Unverträglichkeiten für einige Programme zu vermeiden, bringt Windows 95 eine völlig neue DOS-Betriebsart mit, den MS-DOS-Modus. Dabei zieht sich Windows bis auf eine kleine Laderoutine völlig aus dem Arbeitsspeicher zurück. Die Wirkung dieser Maßnahme ist klar: Da Windows die Hardware nicht mehr mit Beschlag belegt, steht diese nun wieder für direkte Zugriffe zur Verfügung. Es gibt auch keine Gerätekonkurrenzen mehr, die ansonsten immer zu Ungunsten des DOS-Programms entschieden würden: Stumme Spiele finden jetzt plötzlich ihre Soundkarte wieder.

Aber auch der MS-DOS-Modus ist noch nicht das Gelobte Land für uns DOS-Spieler. Denn da er im Unterschied zur MS-DOS-Eingabeaufforderung nicht individuell konfigurierbar ist, stellt er nur die Startkonfiguration zur Verfügung, die Windows für seinen eigenen Start benötigt. Und die ist sehr speziell und sehr spartanisch, speziell in der Hinsicht, daß ausschließlich XMS-Speicher angeboten wird. Da zunehmend weniger, aber vermutlich immer noch die Mehrzahl aller DOS-Spiele EMS-konfigurierten Erweiterungsspeicher benötigt, ist das schon eine deutliche Einschränkung.

Spartanisch ist die Startkonfiguration insofern, als daß viele Geräte, die Windows nur noch über eigene Treiber verwaltet, auf der DOS-Ebene nicht mehr zur Verfügung stehen. Davon kann dann etwa das nagelneue CD-ROM-Laufwerk betroffen sein (dessen Werbeargument "Mit Treibern für Windows 95!" sich plötzlich als Nachteil herausstellt) oder die Ethernet-Karte, die man fürs Netzwerkspiel so dringend benötigt.

matik so einfach auf sein altes DOS und die ursprüngliche Startkonfiguration zugreifen kann, muß den Microsoft-Programmierern hoch angerechnet werden.

Neben den hier vorgestellten Methoden gibt es jedoch noch eine weitere Möglichkeit, DOS-Spiele direkt aus Windows heraus zum Laufen zu bringen – eine sehr komfortable und leistungsfähige Möglichkeit, die die diesbezüglichen Fähigkeiten von Windows 3.1 weit in den Schatten stellt.

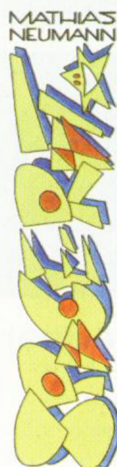



***Die weitgehend konfigurierbare MS-DOS-Eingabeaufforderung läßt sich an den Bedarf vieler Spiele individuell anpassen***

## Fortsetzung folgt ...

Daß man angesichts der auch in Windows 95 noch nicht vollständig gelösten DOS-Probleme. Mehr darüber erfahrt Ihr in der nächsten Ausgabe der PC Spiel. Bis die Tage! ❑

m












# Werkstatt-Tips

**Auch als PC-Spieler bekommt man es von Zeit zu Zeit mit den Tücken der Technik zu tun. Damit Euch das Schicksal dann nicht auf dem linken Fuß erwischt, liefern wir Euch regelmäßig Tips, Tricks und Pannenhilfe.**

## Schlampige "Installateure" – Teil II

Auch wenn die Installation eines CD-ROM-Spiels ohne Probleme über die Bühne gegangen ist, kann es während des Betriebs dennoch zu Problemen mit nicht entfernten Schreibschutzattributen (siehe "Schlampige Installateure", PC Spiel 10/95) kommen. Falls nämlich das Spiel selbst Veränderungen an seinen Dateien vornehmen will, um etwa einen neuen Highscore zu speichern, dann verhindert DOS den Schreibversuch mit einer Fehlermeldung, die im ungünstigsten Fall zum Absturz des Spiels führt.

Der erste Schritt zur Heilung besteht dann darin, mit

```
cd c:\games\spiel
```

in das Festplattenverzeichnis des Spiels (im Beispiel C:\GAMES\SPIEL) zu wechseln. Dann kommt wieder der schon bekannte ATTRIB-Befehl in der Form

```
attrib -r *.*
```

zum Einsatz, der die Schreibschutzattribute sämtlicher Dateien im aktuellen Verzeichnis entfernt. Das Spiel sollte nun endlich funktionieren.

*Frank Schubert/rn,*
*Durschstr. 37, 78628 Rottweil*

## Netzwerkspiele ohne DOS-Netzwerk?

Auch wenn es zunehmend mehr Netzwerkspiele für Windows gibt, erfordern doch die meisten immer noch eine Rechnervernetzung auf der DOS-Ebene. Und wenn es da keine Netzwerksoftware à la Personal NetWare hat, dann sind solche Netzwerkspiele natürlich kaum zum Laufen zu bringen. Vielleicht besitzt man aber so eine Netzwerksoftware, ohne es zu ahnen – Windows for Workgroups (WfW) beispielsweise.

Jetzt werdet Ihr sagen, daß sich damit ja nur Rechner auf der Windows-Ebene vernetzen lassen, aber weit gefehlt! Denn sämtliche Freigaben und Verbindungen von Netzlaufwerken bleiben auch innerhalb der MS-DOS-Eingabeaufforderung gültig. Ihr müßt also nichts weiter tun, als Eure Netzwerkspiele aus der MS-DOS-Eingabeaufforderung heraus zu starten – und schon sind Eure PCs auch auf der DOS-Ebene ein Team.

*rn*

## Vom Umgang mit READMEs

Zum Lieferumfang der meisten Spiele gehören auch Textdateien mit wichtigen Last-Minute-Informationen, die im gedruckten Handbuch nicht mehr berücksichtigt werden konnten. ➤

### Die Herstellerforen im CompuServe

| Hersteller | Forum |
|---|---|
| Access | GAMBPUB |
| Accolade | GAMAPUB |
| Activision/Infocom | GAMBPUB |
| Ad Games | GAMDPUB |
| Alliance Interactive | GAMCPUB |
| American Laser Games | GAMDPUB |
| Amtex Software | GAMDPUB |
| Arsenal Publishing | GAMBPUB |
| Atomic Games | GAMCPUB |
| Avalon Hill | GAMCPUB |
| BAO | GAMBPUB |
| Bethesda Softworks | GAMAPUB |
| Blizzard Entertainment | GAMDPUB |
| Cactus Development | GAMCPUB |
| CH Products | GAMDPUB |
| Changeling Software | GAMCPUB |
| Crystal Dynamics | GAMDPUB |
| Cyberdreams | GAMAPUB |
| Deadly Games | GAMDPUB |
| Diamond Dreams | GAMCPUB |
| Disney/Buena Vista | GAMBPUB |
| Domark Software | GAMCPUB |
| Dynamix | SIERRA |
| Eidolon | GAMDPUB |
| Electronic Arts | GAMAPUB |
| GameTek | GAMBPUB |
| Hi Tech Entertainment | GAMDPUB |
| HPS Simulations | GAMCPUB |
| Humongous Entertainment | GAMCPUB |
| Impressions | GAMBPUB |
| Inline Software | GAMCPUB |
| Interplay | GAMBPUB |
| Intergalactic Development | GAMCPUB |
| Island Imaging | GAMBPUB |
| Legend Entertainment | GAMCPUB |
| LucasArts Entertainment | GAMAPUB |
| Luminaria | GAMBPUB |
| MacPlay | GAMBPUB |
| Masque Publishing | GAMCPUB |
| Maxis | GAMBPUB |
| Megatech Software | GAMDPUB |
| Merit Software | GAMAPUB |
| MicroLeague Software | GAMDPUB |
| MicroProse | GAMBPUB |
| Mindscape | GAMAPUB |
| MVP Software | GAMDPUB |
| New World Computing | GAMDPUB |
| Omnitrend | GAMCPUB |
| Origin | GAMAPUB |
| Papyrus Software | GAMCPUB |
| Quantum Quality Productions | GAMCPUB |
| Sierra On-Line | SIERRA |
| Sir-Tech Software | GAMBPUB |
| Software Dynamics | GAMDPUB |
| Software Sorcery | GAMDPUB |
| Spectrum HoloByte | GAMBPUB |
| Strategic Simulations | GAMAPUB |
| Strategic Studies Group | GAMDPUB |
| SubLOGIC | GAMAPUB |
| Three-Sixty Pacific | GAMAPUB |
| ThrustMaster | GAMDPUB |
| Trilobyte Software | GAMDPUB |
| Tsunami Media | GAMCPUB |
| Westwood Studios | GAMBPUB |




***Tips, Updates und Lösungen direkt aus erster Hand findet Ihr in den Hersteller-Foren im CompuServe***

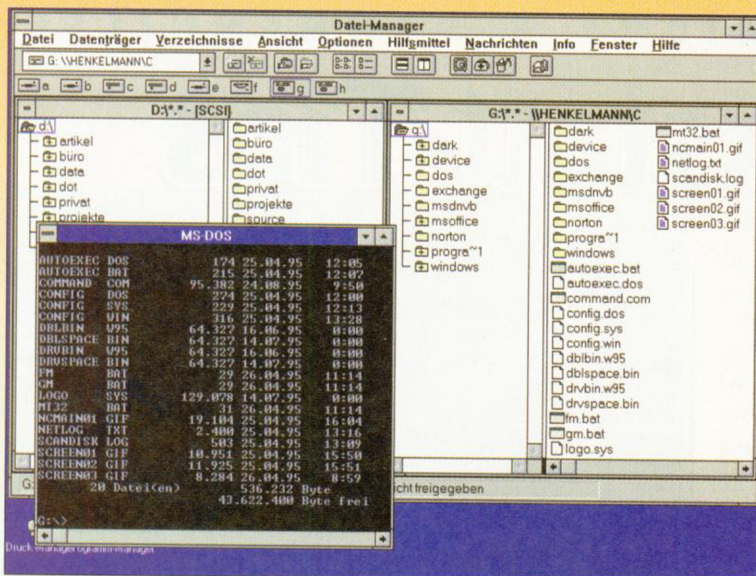
## Neu im CompuServe: Tips aus erster Hand

PC-Spieler mit CompuServe-Zugang finden nun sämtliche Spielehersteller mit Rang und Namen in einem einzigen Service-Forum versammelt. Wer Informationen, technische und spieltechnische Tips, Cheats, Komplettlösungen, Programm-Updates und Bugfixes zu irgendeinem bekannten Spieltitel sucht, wird nach Eingabe des Losungswortes

```
go gampub
```

mit einiger Sicherheit fündig. Das neue Game Publishers Forum besitzt jedoch keine eigenen Inhalte. Seine einzige (nichtsdestoweniger wichtige) Funktion besteht darin, eine zentrale Drehscheibe für viele bislang weit verstreute Einzelforen abzugeben. Wer ohne diesen komfortablen "Umweg" in das Service-Forum eines bestimmten Herstellers kommen möchte, der findet die Namen in Tabelle 1 aufgelistet.

*rn*




**Netzwerkverbindungen unter Windows für Workgroups bleiben auch in der MS-DOS-Eingabeaufforderung gültig**

Wie aber bekommt man den Inhalt einer solchen häufig README.TXT genannten Datei zu Gesicht? Mit einer Textverarbeitung oder einem Editor werdet Ihr sagen und habt natürlich recht. Aber es geht noch einfacher, mit den Mitteln des Betriebssystems nämlich, genauer gesagt mit folgendem TYPE-Befehl:

```
type Dateiname |more
```

Der Befehl zeigt Euch den Inhalt der in "Dateiname" angegebenen Datei (beispielsweise "c:\dark\readme.txt") Seite für Seite auf dem Bildschirm an. Das Filterzeichen "|" erzeugt Ihr durch Herunterdrücken der [Alt]-Taste, während Ihr auf dem Nummernblock (!) der Tastatur die Zahl 124 eingebt.

Da man bekanntlich nur nach Hause tragen kann, was man schwarz auf weiß besitzt, solltet Ihr Euch in wichtigen Fällen einen Ausdruck von der README-Datei anfertigen. Auch dabei ist der TYPE-Befehl in folgender Variante behilflich:

```
type Dateiname >prn
```

Drucker einschalten nicht vergessen!

*rm*

## Hilfe gesucht!

Spiel- und Simulationsprogramme gehören mit Sicherheit zu den PC-Anwendungen, die höchste Anforderungen an die Rechner-Hardware und ihre Konfiguration stellen. Deshalb habt auch Ihr bestimmt schon technische Probleme gehabt, die sich jedoch nach mehr oder weniger intensivem Nachdenken lösen ließen. Unser Angebot: Laßt auch andere Leser von Eurem Know-how profitieren, und schickt Eure Praxistips an folgende Adresse:




Redaktion
PC Spiel
Stichwort "Werkstatt-Tips"
Bremer Str. 10a
D-37269 Eschwege

Die besten Tips veröffentlichen wir an dieser Stelle. Unter allen Einsendern verlosen wir jeden Monat ein Jahresabo der PC Spiel.

# Gewinner

## Pinball Dreams Deluxe (Selling Points)

*Je eine Jacke geht an:*
Thomas Rühseler, 26892 Kluse
Gerhard Wellhausen, 45886 Gelsenkirchen
Markus Ostertag, 90513 Zirndorf

*Je ein Pinball-Dreams-Deluxe-Spiel geht an:*
Werner Seiringer, A-4020 Linz
Patrick Wagner, 38820 Halberstadt
Markus Mädler, 83362 Surberg
Elfriede Priester, 72336 Balingen
Steffen Niethe, 16278 Frauenhagen
Hajo Triendl, 65428 Rüsselsheim

## Die Total Verrückte Rallye (Blue Byte)

*Die Reise ins Phantasialand gewinnt:*
Jens Butzer, 65812 Bad Soden

*Je ein Spiel:*
Thomas Magnus, 65366 Giesenheim
Sebastian Seiffert, 51429 Bergisch Gladbach
Veit Rolletschek, 04509 Zschernitz
Irmgard Vorndram, 97618 Hollstadt
H. Neubauer, 34628 Wasenberg
B. Ruland, 10117 Berlin
Robert Günther, 10405 Berlin
Michael Wesche, 21039 Escheburg
Richard Spaniol, 36460 Merkers
Torsten Maus, 47929 Grefrath
Edward Wetzel, 14059 Berlin
Roman Küchler, 01187 Dresden
Walter Wallner, 93449 Waldmünchen
Raphael Reuter, 63456 Hanau
Andreas Offel, 32694 Dörentrup
Giuseppe Scazzari, 63128 Dietzenbach
Sabine Annecke, 37077 Göttingen
Steffen Kugel, 71638 Ludwigsburg
Bernhard Lüffe, 45279 Essen
Tanja Hewer, 66802 Überherrn

*Je ein Modellauto:*
Michael Lipa, 38112 Braunschweig
Carsten Günther, 17235 Neustrelitz
Stefan Zanders, 46399 Bocholt

# Hexen, Dämonen, Geister...

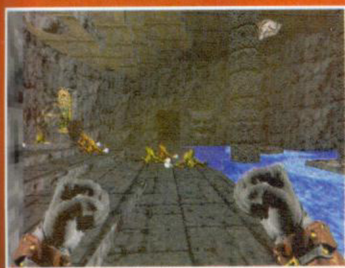
Gibt es nicht? Aber sicher!




# WITCHAVEN

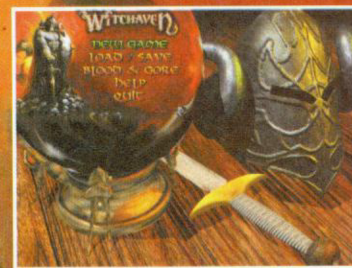
bis zu 16 Spieler gleichzeitig!











FEATURES:

- verbesserte 3D-Engine mit erweiterter Bewegungsfreiheit, intelligenteren Gegnern und strategischen Elementen
- Multiplayer-Modus mit bis zu 16 Spielern (Netzwerk) oder mit 2 Spielern über Modem
- außergewöhnliches Spieldesign, anspruchsvolle Rätsel und große Levels mit mehreren Ebenen
- aufwendig gerenderte 3D-Intro-Animation
- VGA+SVGA (640x480)

CD-ROM, Best.Nr. CDR2611
**DM 99,95**

SPIELBARE DEMO INKL. 10 SHAREWARE SPIELE
CD-ROM, Best.Nr. CDR2137
**DM 5,95**

Mit Hexen hatte die Bevölkerung von Stazhia nie viel am Hut. Ihre Sorge galt eher dem Inselvulkan Char, der eines Tages ausbrechen und ihre Welt in Schutt und Asche legen könnte. Aber es kommt schlimmer: Char war unbemerkt zu einer Insel des Bösen geworden, auf der eine Gruppe mächtiger Hexen alles Sein korrumpiert.

Unter dem Vulkan und der Welt von Stazhia erstreckt sich ein gigantisches Labyrinth, der „Witchaven". Es wird gemunkelt, daß tief unter dem Vulkan ein mächtiger Dämon haust, der den Hexen im Gegenzug für Menschenopfer enorme Kräfte verleiht.

Sie sind auserwählt worden, um mit Ihrem Verstand, den besten Waffen und der stärksten Magie des Volkes den Hexengilden den Garaus zu machen. *Capstone* präsentiert mit **Witchaven** ein hervorragendes und richtungsweisendes 3D-Action-Game mit Rollenspiel-Elementen.

**Jetzt bei Ihrem Händler, oder direkt bei CDV:**



**Auf den ersten Blick sieht Road Warrior weniger blutrünstig aus als der mittlerweile indizierte erste Teil**

# Aufstand der Taxifahrer

**O.k., die Sache mit dem Taxifahrer hatten wir bereits in einem Spiel, das mit "Quaran" anfängt und mit "tine" aufhört. Dummerweise landete das Teil auf dem Index. Nun soll also der Nachfolger die Spielerherzen erfreuen.**




Road Warrior setzt mehr oder weniger da ein, wo Gameteks erstes Indexspiel in Deutschland aufgehört hat. Der Held bricht aus einem Gefängnis für aufsässige Taxifahrer aus und macht sich auf, die allmächtige Omnicorp in die Erde zu stampfen. Sofort wird der Spieler von den Rebellen zum Anführer erkoren, und damit fängt das Leiden des jungen Taxifahrers an. In unterschiedlichen Levels muß sich der Spieler mit seinem Taxi den Weg freischießen und -rammen. Ein Crashderby, ein Stadtrennen, eine Wüstenrallye und zahlreiche andere Etappen muß der Spieler bis zur Zentrale des verhaßten Imperiums absolvieren. Damit das ganze auch eine vernünftige Story bekommt, werden in den Zwischensequenzen Comic-Bilder eingespielt.




**Im Crashderby sind Rush-Hour-Erfahrungen von großem Nutzen**

Die Engine, mit der das Spiel läuft, ist hinlänglich aus diversen, mittlerweile indizierten Ballergames bekannt – nur daß man nicht durch Dungeons hetzt und Aliens killt, sondern mit einem Taxi durch die Gegend brettert und Alien-Fahrzeuge in die Erde stampft. Im Gegensatz zum Vorgänger scheint Gametek auf Abwechslung zu setzen. Ansonsten steht ein bekanntes Programm auf dem Plan. Für ein Urteil warten wir lieber auf die fertige deutsche Version. Sie soll in den nächsten Wochen bei uns eintrudeln und deutlich entschärft werden. ❑

*cus*



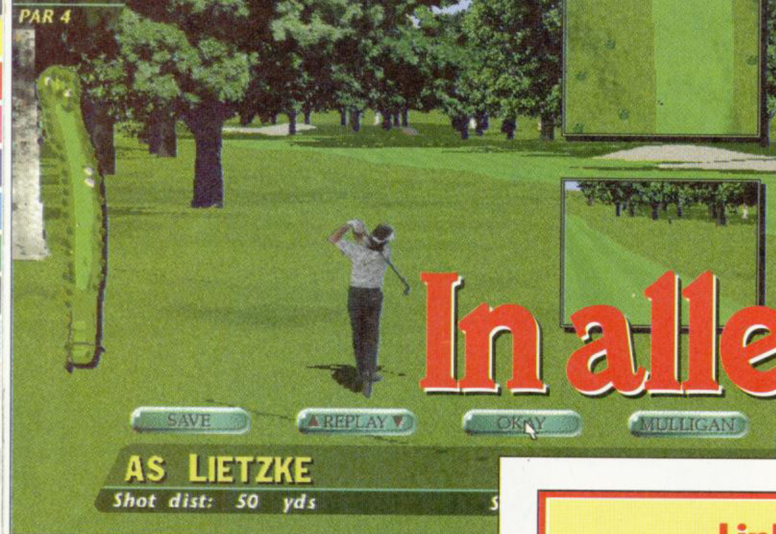

**Diese beiden Mädels haben zwar nichts mit dem Game zu tun, brachten aber das Adrenalin der ECTS-Besucher in Richtung Siedepunkt**




**In der Wüste gilt das Faustrecht: Machst du keinen Platz, so gebrauch' ich mein MG**



**Ein Rennen durch die düstere Halbwelt der Großstadt erfordert einen exakten Fahrstil**




**Kein Update-Service ist so schön wie der von Electronic Arts: Kaum haben wir uns an PGA-Tour Golf gewöhnt, ist auch schon der Nachfolger da, und der soll endlich Referenzklasse werden und Links 386 ganz alt aussehen lassen.**

# In allen Lagen




*Übersichtlich: Jedes Loch zum Ausprobieren*

SPIELFELD

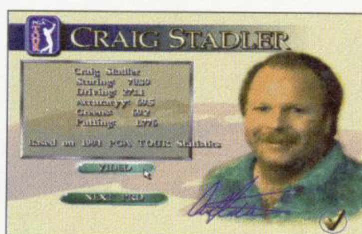
Während man es bei Access nicht sonderlich eilig hat, den lang erwarteten Links-Nachfolger *Links Pentium* endlich auf den Markt zu bringen, hat Electronic Arts eine neue Runde im Kampf um das beste Golf-Spiel eingeläutet. Als Nachfolger des im letzten Jahr erschienenen PGA Tour Golf 486 ist nun **PGA Tour Golf '96** auf dem Markt.

Technisch reifer und im Detail verfeinert soll er sein, der Nachfolger. Hardwaremäßig ist aber trotz des Technik-Updates allemal ein 486er vonnöten, soll das Game nicht im Ruckel- und Ladeschlaf versinken. Eine echte Neuerung ist hingegen, daß man auch bei nur 4 MB RAM in den Genuß des Spiels kommen kann. Allerdings: Selbst die Anleitung spricht in diesem Fall von Ladezeiten von ca. 90 Sekunden für jedes einzelne Loch eines Parcours.

## Links und Co.

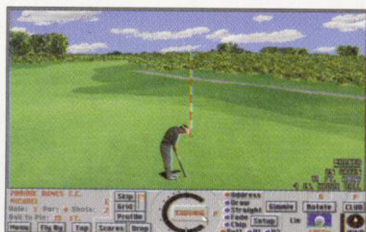
Mit Links und PGA '96 verhält es sich wie mit dem Hasen und dem Igel: Überall, wo PGA Tour Golf hinläuft, ist Links 386 schon da. So ist PGA '96 trotz der Verbesserungen keineswegs der neue Golf-Überflieger, der endlich mal fällig wäre. Ballkameras und Menüdesign sind letztlich nebensächlicher Schnickschnack. Und die Schlagtechnik war bei Links 386 bereits ausgereift, bevor EA jemals an eine Eliminierung der eigenen Mängel dachte. So warten wir denn auf die nächste Runde der Streithähne.

*Michael*




*Das Schwergewicht: Craig Stadler ist einer von gut einem Dutzend PGA-Profis im Spiel*

*Links 386*






*Endlich: Wer im Bunker liegt, kommt mit Geschick und Können auch wieder raus*

Apropos Parcours: Zwei Golfkurse befinden sich auf der CD, ganz wie beim Vorgänger. Allerdings hätte man schon erwarten können, daß EA bei diesem Vollpreisprodukt wenigstens zwei neue Kurse spendieren würde. Denkste! Lediglich der Southern-Hills-Kurs ist erstmalig für das Spiel dabei, den River-Highlands-Parcours gab es bereits bei PTG 486.

Wer im Schrank also schon den Vorgänger als Staubfänger stehen hat, wird sich zweimal überlegen, ob er sich PTG '96 holt. Das gleiche Spiel für das doppelte Geld – das lohnt kaum. Auch sonst sind die Ähnlichkeiten naturgemäß groß. Wieder gibt es den räumlich aufgehängten Dreivierteikreis für die Ausführung der Schläge. Und wieder rast der Balken in diesem Rund erst nach oben, um die Power festzulegen. Ein weiterer Mausklick jagt den Balken wieder zurück, damit am Startpunkt mit dem dritten Mausklick endlich die Schlaggüte berechnet werden kann. Dann folgt die Animation des Golfers, der Schlag sitzt (oder auch nicht), und der Ball verschwindet am Horizont. Aber halt! Hier gibt es die erste Neuerung im Spielablauf. Zur besseren Übersicht spendiert EA nämlich zwei neue Fenster. Das eine ist eine Ballkamera für den Flug, das andere ist ein Blick vom Zielpunkt aus. Keine Frage, das sieht nett aus und erhöht das Golf-Fieber.

Mit dieser ersten Neuerung im Spiel ist eigentlich auch schon die letzte beschrieben. Die Grafik ist weitgehend identisch, Animationen und Videoclips von den beteiligten Golfprofis sind altbekannt, Neues gibt es da kaum. Lediglich ein paar Menüpunkte haben ein neues Outfit bekommen, und sollte der Ball jetzt mal in die Büsche gehen, kann man ihn auch irgendwie wieder herausspielen.

Mit PGA Tour Golf '96 geht es mir wie bei vielen der mehrteiligen Spieleserien aus dem Hause Electronic Arts – das Rad wird nicht neu erfunden, höchstens runderneuert. Doch ob man wieder den vollen Preis bezahlen sollte, sei dahingestellt. Bedenkenlos zugreifen können da nur die neuen Konsumenten, die Altkäufer sollten dafür lieber auf entsprechende Kurs-Disks warten. ❑

*msu*

## PGA Tour Golf '96

**Wertung:** ★

Grafik: ★ | Sound: ★

Hersteller: Electronic Arts,
Preis: ca. 100 DM

Nicht schlecht, aber nicht neu: PGA '96 ist empfehlenswert für Neueinsteiger, aber nicht für Besitzer des ersten Teils der Golf-Saga

getestet auf: Gateway 2000 P5/100

# Kriegserklärung

Die Top-Gun-Flieger kommen wieder zum Einsatz



**Der Top-Gunner: Unter der kahlen Schale wartet ein weicher Keks**

**Top Gun – Fire at Will**
**PREVIEW**

**Ein berühmter Kinofilm als eine Kriegserklärung an alle bisherigen Sim"- Games: Spectrum Holobyte hat ein heißes Eisen für den Spieleherbst im Feuer.**

Wer hätte das gedacht? Zehn Jahre nach dem Fliegerabenteuer mit Tom Cruise wird die Story um harte Piloten und zarte Frauen gnadenlos fortgesetzt. "Top Gun" war von der Handlung her eher dünn, aber die Flugszenen waren erstklassig. Da erstaunt es doch schon sehr, daß nicht schon viel früher ein Softwarehaus auf die Idee gekommen ist, aus dem actiongeladenen Kinohit ein richtig passables Adventure namens **Top Gun – Fire at Will** zu machen.

Es mußte wohl erst Spectrum Holobyte kommen und sich der Möglichkeiten des interaktiven Spielfilms bedienen. Als frischer Rookie wird der Spieler auf einen Flugzeugträger versetzt, der gerade einen guten Piloten verloren hat. Die erste Bewährungsprobe kommt auch sofort, denn über Kuba ist eine amerikanische Aufklärungsmaschine abgeschossen worden, und Fidel Castro weigert sich hartnäckig, die Piloten wieder rauszurücken. Ein klarer Fall für ein typisch amerikanisches Muskelspiel samt Geiselbefreiung. "Schweinebucht II" wäre ein schöner Titel für diese erste Mission, aber Spectrum Holobyte taufte sie unverfänglicher: "Crisis in Cuba".

In VHS-Qualität und unter Ausnutzung des gesamten Bildschirms flimmert bei Top Gun – Fire at Will die Handlung über den Schirm. Die Spielfilmsequenzen wurden nicht etwa irgendwo gedreht, nein! **Paramount** stellt sein Können hier unter Beweis.

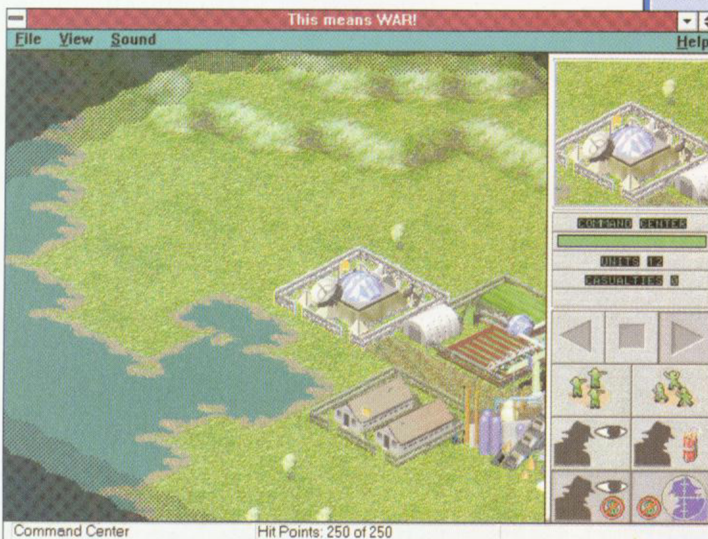
Die Flugaction dürfte locker *Wing-Commander-III*-Qualität erreichen, in High-Color und SVGA-Auflösung fliegt man ja nicht so oft über den Schirm. Leider fordert so viel Technik aber gewisse Voraussetzungen: Sollen alle Features des Spiels und die Grafik nicht aus der Ruckelkammer kommen, ist ein Pentium-Rechner Pflicht. Wer sich mit einem "schlappen" 486SX an dem Spiel versuchen will, sollte besser gleich wieder auf *Wing Commander I* zurückgreifen.

❑
*msu*

## Sim War

**This means War!** ist der Titel eines Windows-Games, das irgendwie an die *Sim*-Reihe von Maxis erinnert. Mit einem kleinen Unterschied: Nicht die lieben, netten Sim-Einwohner muß man bei TMW hegen und pflegen, sondern es sind Eindringlinge in Pixelgröße, die es mit Waffengewalt zu bekämpfen gilt. Das Spiel ist zu diesem Zweck in mehrere Dutzend Karten aufgeteilt, die jeweils eigenständige Städte und Bodengegebenheiten bieten. Es gilt nun, die vorhandenen Ressourcen der Orte (z.B. Produktion) so einzusetzen, daß ein netter Krieg dabei herauskommt. Wie diese Auseinandersetzung dann abläuft, liegt noch in der Dunkelkammer von Microprose. Immerhin ächzen und stöhnen die duellierenden Parteien bereits wunderschön aus dem Lautsprecher, und die Grafik ist schnuckelsüß, trotz "nur" 256 Farben und einer Auflösung von 640 x 480 Pixeln. In dieser Hinsicht ist das Programm sehr penibel: Wenn Windows nicht exakt in dieser Auflösung und mit dieser Farbtiefe betrieben wird, versagt TMW seinen Dienst. Wohl dem, der einen Grafikkarten-Treiber mit Schnellumschaltung hat...

**This means War!**
**PREVIEW**




**This means War! ist eine Kriegserklärung an die braven Städte-Simulationen**

# Peng! – Du bist tot!

**Die Wogen, die ein gewisses 3D-Ballerspiel geschlagen hat, wollen sich nicht glätten. Während die einen das Spiel als gewaltverherrlichend ablehnen, können andere am Zerblastern von Pixelmonstern nichts Anstößiges finden. Was meint Ihr?**

## Fördern Computerspiele mit Tötungssequenzen die Gewaltbereitschaft der Spieler?

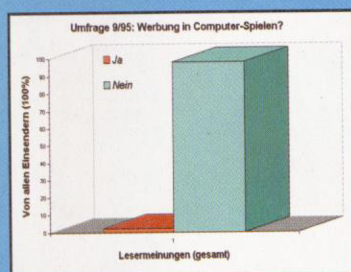
**Schreibt Eure Meinung wieder an die**

**Redaktion PC Spiel**
**Stichwort "Peng!"**
**Bremer Str. 10a**
**37269 Eschwege**

**oder als E-Mail an:**

**100446,1633** (Compuserve);
**PC-SPIEL@INSIDER.SUB.DE** (Internet / UseNet / Z-NETZ).

Das Ergebnis dieser Umfrage findet Ihr in der Ausgabe **1/96**. In Ausgabe **9/95** fragten wir, ob Ihr Euch mit Werbeunterbrechungen in Spielen abfinden könntet. Die Zahl der Antworten war ebenso überwältigend wie das Ergebnis: 98 Prozent aller Einsender lehnen Werbung in Computerspielen strikt ab!




## Werbung? Nie!

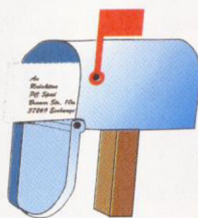
Eure Umfrage aus Heft 9/95 kann doch nur ein dummer Scherz sein. Wer um alles in der Welt wird so blöd sein und auch nur ein Spiel kaufen, das mit Werbung durchsetzt ist? Ich kann nur zwei Schlüsse aus Eurer Fragestellung ziehen:

1) Ihr seid für diesen Blödsinn und wollt ausloten, was sich da machen läßt, oder

2) Eure Frage zielt auf Effekthascherei.

**Tom Hassell, E-Mail**

*Wir hatten nicht vorausgesehen, daß wir mit dieser Umfrage in ein Wespennest stoßen würden, aber dieser Brief war nicht der einzige zum Thema. Noch mal zur Erklärung: Unsere Frage bezog sich auf eine Nachricht im Internet, derzufolge einige amerikanische Firmen über die Möglichkeit von Werbezwischenschaltungen in Computerspielen nachdenken. Bis dato ist unseres Wissens allerdings nichts Konkretes geplant. Und wir selbst haben überhaupt kein Interesse, etwas in dieser Art gutzuheißen.*

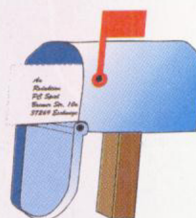


## GUS ohne Chance?

In Euren Testberichten erzählt Ihr ja immer ganz toll, wie der Sound des entsprechenden Spiels ist. Aber dabei vergeßt Ihr fast jedesmal zu erwähnen, ob dieses Game den Sound auch speziell für die Gravis-Ultrasound-Karte bereithält. Eigentlich schade, denn erstens ist die GUS sehr viel besser als jede SoundBlaster-Karte und zweitens ist die GUS auch schon sehr oft verkauft worden. Es wäre also nett, wenn Ihr uns GUS-Besitzer mal aufklären würdet.

**Roland Schmitt, Völklingen**

*In der Tat besitzen viele Spiele Einstellungen direkt für die Gravis Ultrasound, die durch spezielle Soundchips wesentlich mehr Musikmöglichkeiten bietet als andere Soundkarten. Wir werden deshalb gerade bei diesen Games die Ohren noch offener halten und die speziellen Einstellungen erwähnen.*



## Sechs macht Vergnügen

Ich will mir ein neues CD-ROM kaufen, das eingebaute Singlespeed-Laufwerk hat sich so langsam selbst überlebt. Aber was soll ich nehmen? Ich habe hier Angebote über Double-, Triple- und Quadrospeed-CD-ROMs, sogar sechsfache Geschwindigkeit wird angeboten. Und was bedeuten die verschiedenen Anschlüsse wie "Panasonic", "Mitsumi", "Sony" auf der Soundkarte? Und wozu braucht man einen IDE-Anschluß? Könnt Ihr mir irgendwie weiterhelfen?

**Karsten Winkelmann, E-Mail**

*Die Qual der Wahl – gerade bei CD-ROM-Laufwerken kann die Entscheidungsfindung eine besondere Marter bedeuten. Und natürlich kennen auch wir keine Patentrezepte. Deshalb hier noch mal das Wichtigste zum Thema, damit Du selbst besser vergleichen kannst:*

*Singlespeed: Übertragungsrate 150 KB/Sekunde, mega-out, da zu langsam.*

*Doublespeed: Übertragungsrate mind. 300 KB/Sekunde, mittlerweile sehr preiswert (100 bis 150 DM), aber out, da auch die Preise für höherwertige Laufwerke nicht mehr viel höher liegen.*

*Triplespeed: Übertragungsrate ca. 450 KB/Sekunde, schnell, aber kaum noch zu finden, weil noch leistungsfähigere Laufwerke beinahe gleichzeitig marktreif (und kaum teurer) waren und deshalb nur vergleichsweise wenige Modelle entwickelt wurden.*

*Quadrospeed: Übertragungsrate mind. 600 KB/Sekunde, sehr schnell, sehr effektiv, schon ab 250 DM zu erwerben (Vorsicht, nicht alle Billigangebote sind das Geld wert!).*

*Sechsfachspeed-Laufwerke sind eine logische Weiterentwicklung, allerdings noch teuer. Sie decken jedoch nach dem heutigen Stand der Technik jede Eventualität ab.*

*"Mitsumi", "Panasonic", "Sony" sind spezielle Anschlüsse für CD-ROMs, wobei vom Gerät her festgelegt ist, welchen Anschluß man benötigt. Panasonic-Laufwerke belegen übrigens keinen eigenen Interrupt und keine DMA.*

*IDE: IDE-Laufwerke können wie Festplatten an den IDE-Controller des Rechners angeschlossen werden und benötigen keine Ressourcen der Soundkarte. Bei älteren Computern benötigt man bei zwei Festplatten allerdings einen zweiten Controller.*

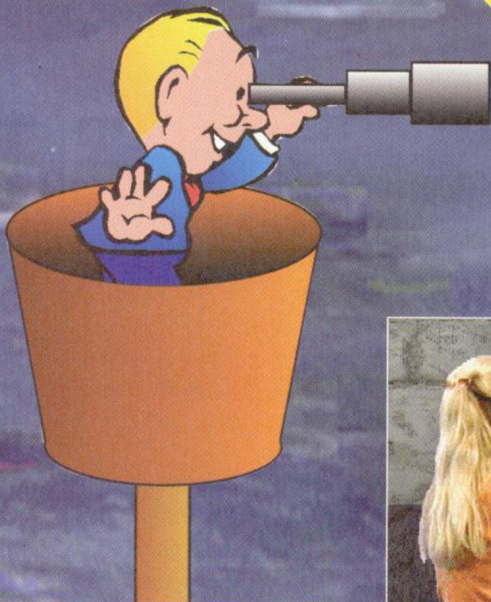
*Und zum Schluß doch noch ein Tip, wie wir es machen würden: auf jeden Fall Quadrospeed (falls es geht), dann IDE-Bus!*

Die Redaktion behält sich vor, Leserbriefe zu kürzen.

Mehr Briefe sind auf der CD im "Feedback" zu finden

# Ausguck

Was mer ham', das ham' mer – aber das, was noch kommt, wird selbstverständlich um Längen besser sein! Schließlich steht die Weihnachtsausgabe bevor, und wie Ihr wißt, kommt dann immer dieser Typ mit dem langen weißen Bart und dem großen Sack. Also dann: Wir geben Gas, und Ihr freut Euch gefälligst auf die nächste PC Spiel, sonst gibt es keine Geschenke!







Die Bitmap Brothers arbeiten mit Hochdruck an der Fertigstellung des actionreichen Strategieknallers. Auf der ECTS wurde uns versprochen, daß **Z** nächsten Monat testbereit sein soll.

## PC Spiel Award '95

Wir lassen die Spiele noch einmal Revue passieren, und Ihr wählt Euren Favoriten. Das Game des Jahres 1995 soll gebührend belohnt und gefeiert werden. Und damit Ihr nicht zu kurz kommt, gibt es die Siegertitel noch vor dem Fest als Riesen-Weihnachtspaket nach Hause.





Zwei Jahre harte Programmierarbeit stecken in Blue Bytes neuem Werk. **Albion** soll eines der umfangreichsten Rollenspiel-Epen überhaupt werden. Wir werden das Game der Mülheimer genauestens unter die Lupe nehmen.





Völlig neue Wege bei den Flippersimulationen möchte Virgin mit **Tilt** beschreiten. Ob der virtuelle Daddeltisch mit 3D-Konzept wirklich was taugt, wollen wir rausfinden.



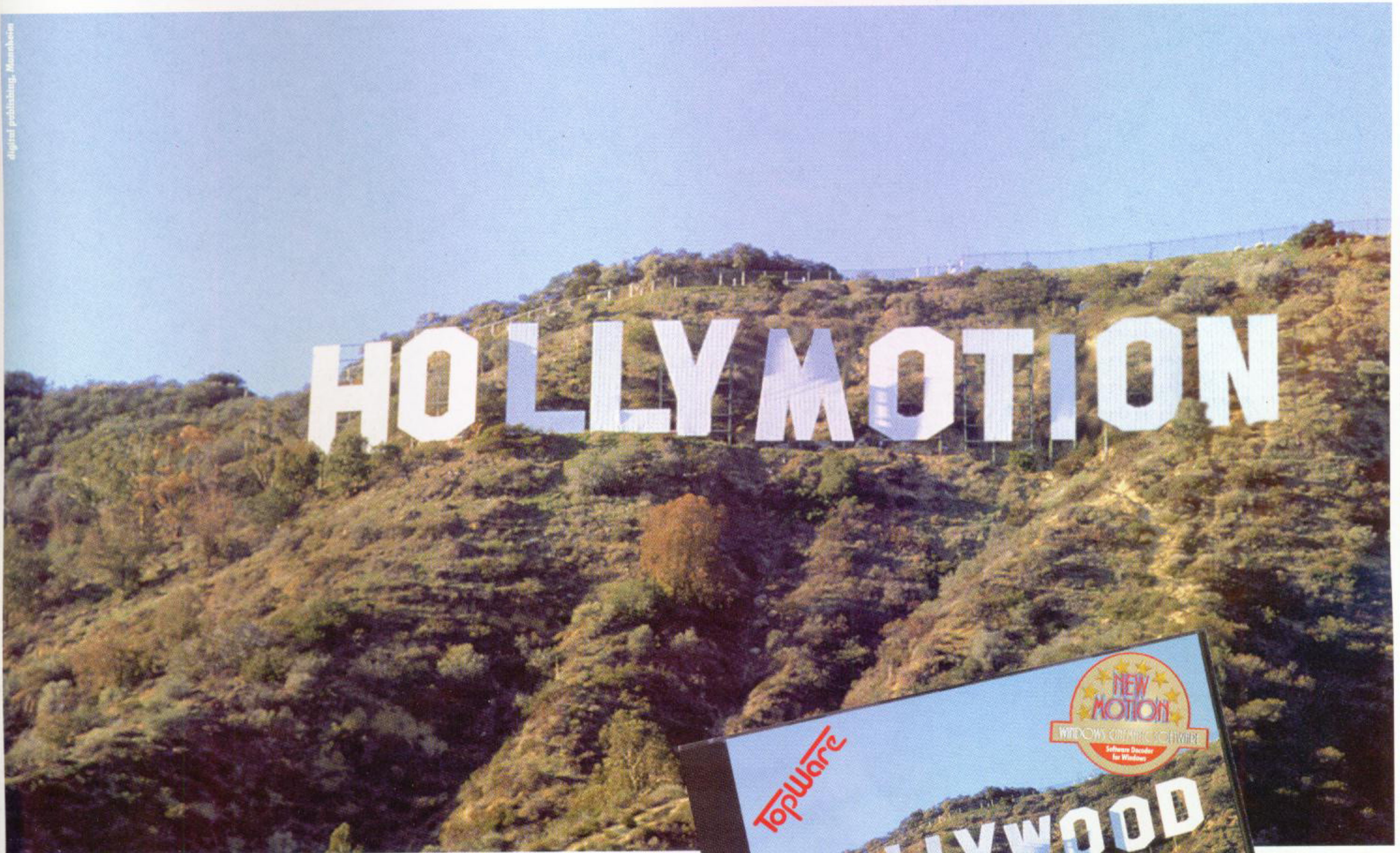

Was passiert, wenn man bis an die Zähne bewaffnete Regenwürmer aufeinander losläßt? Auf der Heft-CD kann man **Worms** schon mal ansatzweise ausprobieren; was das fertige Vollprodukt zu bieten hat, erfahrt Ihr im nächsten Heft.

**PC Spiel** mit CD-ROM

**Die PC Spiel 12/95 erscheint am 8. November.**

BEVOR SIE TEURE HARDWARE KAUFEN:

# MULTIMEDIA WAR GESTERN NEW MOTION IST HEUTE




TopWare PD-Service GmbH · 68161 Mannheim · 0 3,2 · ✆ (0621) 1267330 · FAX (0621) 1267333

TopWare
HOLLYWOOD
NEW MOTION 95
SOFTWARE DECODER FOR WINDOWS
VIDEO-CD · CD-I (white book) · PHOTO-CD · MPEG · AUDIO-CD · CD-ROM

49,95 DM

Unverbindliche Preisempfehlung

## SIE BEKOMMEN

- Video Software-Decoder für Windows
- Fullscreen-Darstellung auf schnellen PCs, Anpassung der Bildgröße möglich
- Echtfarben, 256 Farben oder Graustufen wählbar
- Formate: Video-CD, CD-I (white book), Photo-CD, MPEG, Audio-CD, CD-ROM
- Beliebige Audio Konfiguration (Stereo, Mono, 8 Bit, 16 Bit)
- Unterstützung von gängigen Grafikbeschleunigern
- Vielfältige Möglichkeiten der Bild- und Tonsynchronisation
- Optimale Anpassung durch Einstellung der Framerate
- Automatisches „browsing" der jeweiligen CD beim Start
- Anzeige von Spielzeit, Restlaufzeit und CD-Format
- Einstellung der Lautstärke direkt aus dem Programm heraus
- So einfach zu bedienen wie ein Videogerät

Telefon 02369-916710
INFO-LINE
02369-916790 Telefax

## SIE BENÖTIGEN

Personal Computer (optimal PENTIUM) nach MPCII-Standard
Windows 3.11, Windows95 oder Windows NT (mit viel RAM)
Soundkarte (damit es knallt) und ein CD-ROM Laufwerk (sowieso)

Erhältlich im gutsortierten Fachhandel und den führenden Konsumentenmärkten.

**WIR MACHEN GUTE ~~HARDWARE~~ Software PREISWERT!**

TopWare